MEGA HIRO

100% ACCIÓN

Nº 39

9 771886 293008 000039

BLUE DRAGON

¡YA EN LAS AUTONÓMICAS!

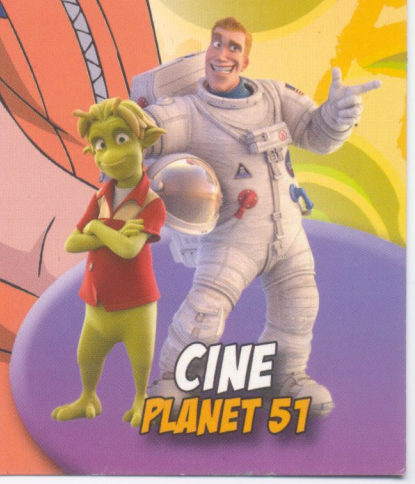
VIDEOJUEGOS

ESPECIAL DRAGON BALL

4 PÓSTERS

NARUTO

EL COMBATE MÁS ESPERADO



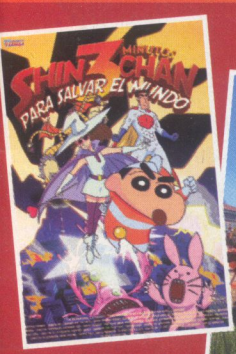
CINE PLANET 51

panini revistas

¡AGÁRRATE A LA NAVIDAD!
JIM CARREY
UNA PELÍCULA DE ROBERT ZEMECKIS
DISNEY
CUENTO DE NAVIDAD
(A CHRISTMAS CAROL)
TAMBIÉN EN DISNEY DIGITAL 3D
EN LOS MEJORES CINES
13 NOVIEMBRE
SÓLO EN CINES
WALT DISNEY PICTURES E IMAGEMOVERS DIGITAL PRESENTAN UNA PELÍCULA DE ROBERT ZEMECKIS JIM CARREY "DISNEY CUENTO DE NAVIDAD (A CHRISTMAS CAROL)" GARY OLDMAN COLIN FIRTH BOB HOSKINS ROBIN WRIGHT PENN CARY ELWES
SUPERVISIÓN DE EFECTOS VISUALES GEORGE MURPHY SUPERVISIÓN DE ANIMACIÓN JENN EMBERLY MÚSICA DE ALAN SILVESTRI DISEÑO DE PRODUCCIÓN STEVEN BOYD MONTAJE DE JEREMIAH O'DRISCOLL DISEÑADOR DE PRODUCCIÓN DOUG CHIANG DIRECTOR DE FOTOGRAFÍA ROBERT PRESLEY BASADA EN LA NOVELA CLÁSICA DE CHARLES DICKENS
IMAGEMOVERS DIGITAL
VIDEOJUEGOS DISPONIBLES
PRODUCIDA POR STEVE STARKEY ROBERT ZEMECKIS JACK RAPKE
ESCRITA Y DIRIGIDA POR ROBERT ZEMECKIS
WALT DISNEY PICTURES
Pendiente de calificación por edades
www.disney.es/cuentodenavidad
©Disney Enterprises, Inc.

MEGA HIRO

Va acabando octubre y comenzando noviembre. En estas fechas se celebra el Salón del Manga y **Mega Hiro** acudirá puntual a la cita por tercer año consecutivo con el fin de contártelo todo en el reportaje especial del próximo número. Para abrir boca, te hablamos de las jugosas novedades editoriales. Aparte, tratamos las series habituales: *Bola de dragón Z*, *Bakugan*, *Pokémon Battle Dimension*... Con especial atención, por cierto, a la sensación de la temporada, *Blue Dragon*. Con el estreno en abierto seguro que su popularidad crece. El mercado del DVD también está calentito con el lanzamiento de la nueva película de *Shin Chan*, los clásicos de Divisa y el estreno de la colección Studio Ghibli. La comedia espacial *Planet 51* y los videojuegos de *Dragon Ball* son otros de los muchos contenidos que encontrarás nada más pasar página. ¡Que disfrutes, amigo!



6 *Naruto* Naruto y Sasuke, frente a frente

10 *Bakugan* Los mejores duelos

36 *Reportaje* Goku golpea en las consolas

18 *Reportaje* La colección Studio Ghibli

56 *Guía de TV*

27 *Pósters*

ÍNDICE

MEGA HIRO 39

4 Noticias
Lo que tienes que saber

6 Naruto
El combate contra mi mejor amigo

8 Blue Dragon
¡Ya ha llegado a las autonómicas!

10 Bakugan
Duelos contra los mejores (parte 1)

12 Dragon Ball Z
La fusión, el ritual y Mr. Satán

14 Pokémon
Reencuentro en la Copa Plubio

16 Detective Conan
Las 8 cosas que debes tener

18 Reportaje
Colección Studio Ghibli

20 Anime DVD
Shin chan: 3 minutos para salvar el mundo
Rock el Valiente
20.000 leguas de viaje submarino

22 Reportaje
Inuyasha

24 Big in Japan
El dulce hogar de Chi

25 Ficha
Shikamaru

27 Superpósters
Shin chan
Planet 51
Blue Dragon
Naruto

35 Videojuegos
Drawn to Life 2
Shin chan contra los plastas
Bakugan Battle Brawlers
FIFA 10
Kingdom Hearts 358/2 Days
Mario y Luigi: Viaje al centro de Bowser
Marvel Super Hero Squad
Tekken 6
Mario y Sonic en los JJ.OO. de invierno

36 Reportaje
Goku por partida triple

44 Reportaje
Tokyo Game Show

46 No solo anime
Planet 51
Bazar

51 Personaje Mega Hiro del mes
Aaron Stone

52 Actividades
¡Prepara tu fiesta de Halloween!

54 Guía manga
Las últimas novedades editoriales

56 Guía de televisión
Lo que no te puedes perder

58 Próximo número
Lo que te espera el mes que viene

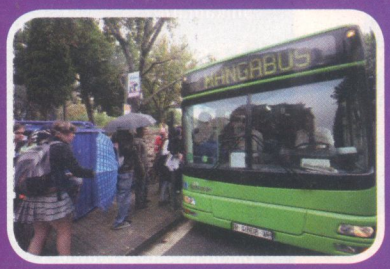
¡YA ESTÁ AQUÍ EL XV SALÓN DEL MANGA!

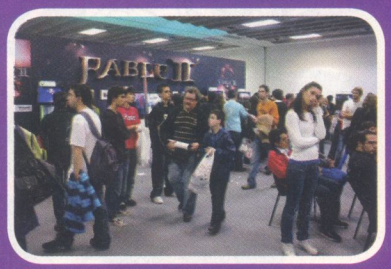
En unos días se celebrará la decimoquinta edición del acontecimiento de manga y anime más importante de España. La Farga de L'Hospitalet reunirá, un año más, a aficionados de todo el país, que disfrutarán de la cultura pop japonesa entre el jueves 29 de octubre y el domingo 1 de noviembre.

Al igual que en las dos anteriores ediciones, serán tres los recintos que albergarán el Salón del Manga: La Farga (puestos comerciales, sala de conferencias), el Poliesportiu del Centre (karaoke y cosplay) y el Centre Cultural Barradas (proyecciones). Decenas de miles de fanáticos del manga y la animación japonesa pasarán por allí en la gran fiesta otaku.

Entre los invitados de este año destacan Taiyou Matsumoto e Issei Efuku, dibujante y guionista respectivamente de una de las novedades del Salón, *El samurái que vendió su alma*. También acudirán Misako Aoki y Yu Kimura, embajadoras de la moda japonesa. El Salón rendirá homenaje al recientemente desaparecido autor de *Shin Chan*, Yoshito Usui, con una exposición y una conferencia sobre su persona.

Si quieres conocer las principales novedades que encontrarás allí disponibles, ve corriendo al especial de la guía manga de este número (páginas 54 y 55). Y sobre todo no te pierdas el próximo **Mega Hiro**, el número 40, porque encontrarás un gran reportaje y las noticias más interesantes que surjan. Pero por lo pronto, que no se te pase. ¡Te esperamos del 29 de octubre al 1 de noviembre en La Farga!





MI VECINO TOTORO, A LA VENTA EN DICIEMBRE

Después del lanzamiento de *Susurros del corazón*, Aurum da continuidad a la Colección Studio Ghibli con una de las películas más representativas y queridas de Hayao Miyazaki, la genial *Mi vecino Totoro*.

Finales de los años 50. Mei, de cuatro años, y Satsuki, de once, son dos hermanas que se trasladan a vivir al campo con su familia. Resulta que su madre está enferma y, como el aire puro le hará bien, ha ingresado en un hospital rural. Mientras mejora, las dos niñas se acostumbran a su nuevo entorno. Entonces descubren la existencia de los espíritus del bosque, a los que solo pueden ver las personas de corazón puro. Las dos se hacen amigas del rey de los espíritus Totoro, que les hará vivir increíbles situaciones.

Mi vecino Totoro se pondrá a la venta el 9 de diciembre, aunque a partir del 30 de octubre se exhibirá en cines de forma limitada.

ANIMAX ESTRENA .HACK//SIGN EN NOVIEMBRE

A partir del 27 de noviembre a las 20:30, el universo de "The World" se instala en Animax. Miles de jugadores de todo el mundo se conectan a "The World", el mundo virtual de un juego de rol en Internet. Todos toman el papel de un determinado personaje y se divierten realizando misiones. Tsukasa actúa como hechicero, pero ha perdido la memoria y no recuerda cuáles han sido sus últimos actos en el juego. Perseguido por los caballeros rojos, Tsukasa huye y la guerrera Mimiru le sigue. Tsukasa le cuenta que no puede salir del juego, ni reiniciando la partida ni apagando el ordenador. Mimiru no le cree, porque a nadie se le impide la salida... ¿o tal vez sí?

.hack//SIGN consta de 26 episodios y forma parte de una extensa franquicia. La serie ha sido editada en DVD por SoGood Entertainment y Norma Editorial ha publicado varios mangas ambientados en "The World".

ADIÓS AL AUTOR DE SHIN CHAN

Shin Chan, el travieso niño de cinco años al que no le gusta el pimiento, se ha quedado huérfano. Su creador, el dibujante humorístico Yoshito Usui, pereció el pasado mes de septiembre en un desgraciado accidente durante una excursión a la montaña. El fallecimiento del habitante más famoso de Kasukabe, ciudad adonde trasladó las peripecias de la familia Nohara, provocó innumerables muestras de pésame en Japón y también en España, el país extranjero donde mayor éxito ha cosechado la obra.

Yoshito Usui (1958-2009) comenzó a dibujar manga tarde, a mediados de los 80, y desde sus inicios mostró un singular sentido del humor, entre irreverente y pasado de vueltas. Esa mezcla alcanzó su cénit en 1990 con *Shin chan*, obra que lo catapultó al éxito. Desde 2001, la serie animada forma parte del día a día de la vida televisiva española –primero en las autonómicas y luego en Antena 3, además de Cartoon Network–. Ante su popularidad, Planeta editó parcialmente el manga en castellano y catalán en formato álbum. En la actualidad lo está reeditando y suma 13 volúmenes a la venta de los 49 recopilados en Japón.

EVENTOS OTAKUS

- **29 de octubre al 1 de noviembre:**
  XV Salón del Manga de Barcelona (La Farga de L'Hospitalet de Llobregat, Barcelona)
- **6, 7 y 8 de noviembre**
  Salón del Manga de Granada "Especial Japón" (Feria de muestras de Armilla, Granada)
- **13, 14 y 15 de noviembre**
  Salón del Manga de Andalucía 09 (Palacio de Deportes de Granada)
- **10, 11, 12 y 13 de diciembre**
  XII Expocómic de Madrid (Pabellón de La Pipa de la Casa de Campo, Madrid)

DOFUS, EL JUEGO ONLINE DE MODA

Los juegos online cada vez están más de moda, y por eso este mes te hablamos de Dofus, un juego de ambientación medieval fantástica gratuito (al menos en su versión básica) que después de cinco años de existencia ha sufrido un espectacular lavado de cara y ahora regresa con unos gráficos más potentes que nunca y una interactividad espectacular. La nueva versión del juego estará disponible a partir del próximo 2 de diciembre, y en el próximo número de **Mega Hiro** le dedicaremos un reportaje en profundidad. Mientras tanto, siempre puedes visitar www.dofus.com y babear un poco a la espera de que llegue ese día...

Mientras sus aliados vencen a los ninjas de Orochimaru, Naruto alcanza a Sasuke en el valle del final. Como en la batalla del Primer Hokage y Madara Uchiha, pelean a muerte.

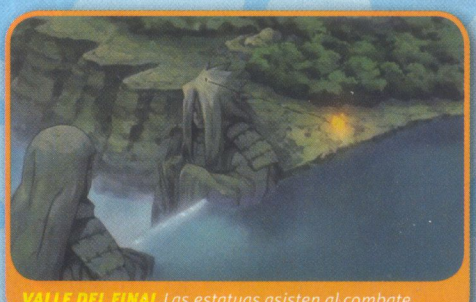
EL COMBATE CONTRA MI MEJOR AMIGO

Una decisión firme

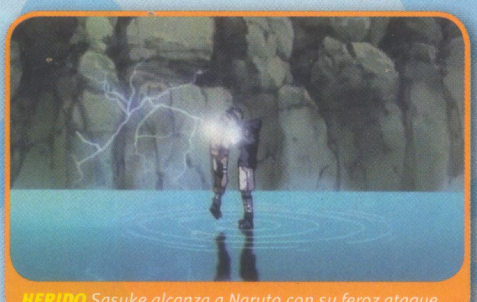
Naruto ha intentado convencer a Sasuke de que vuelva a la Villa Oculta de la Hoja, pero no lo ha logrado. El Uchiha está obsesionado con hacerse más fuerte y vengar a su clan. Matar a Itachi, su hermano mayor, es el objetivo de su vida. Pero tal como le advirtió Itachi, antes de poder derrotarle tendría que liquidar a su mejor amigo. Y por todo lo que han vivido juntos desde que se formó el equipo 7, su mejor amigo es Naruto. Él le ha llevado a esforzarse más para fortalecerse. En cierto modo, también ha provocado su decisión. Mientras que el rubio ha mejorado notablemente en ese tiempo, Sasuke se siente estancado. Necesita el poder que le ofrece Orochimaru.

Los mejores amigos

Enseguida comienza una auténtica lucha a muerte entre Naruto y Sasuke. Patadas y puñetazos se suceden a toda velocidad. Las enormes estatuas de piedra asisten a un combate feroz entre dos amigos empujados a pelear por las circunstancias. Sasuke se ha hecho más fuerte gracias al sello de Orochimaru, que domina la parte izquierda de su cuerpo. Afecta incluso a su "sharingan", mucho más poderoso que nunca. Pronto el "chidori" de Sasuke y el "rasengan" de Naruto chocan. Naruto comprende entonces que Sasuke va en serio: piensa acabar con él. Naruto está confundido y, en un descuido, Sasuke le hiere de gravedad atravesándole la clavícula.



VALLE DEL FINAL *Las estatuas asisten al combate.*



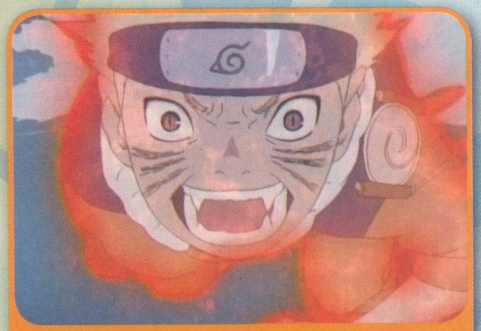
HERIDO *Sasuke alcanza a Naruto con su feroz ataque.*

Naruto Shippuden

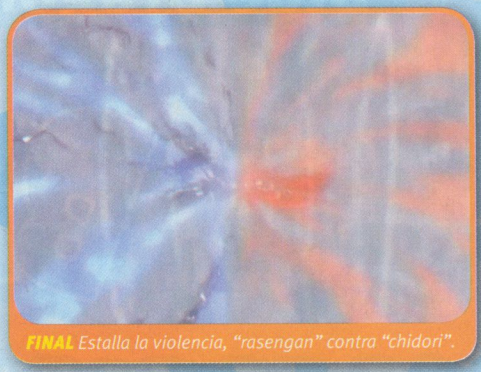
En estos momentos, se está viendo a través de Animax y de FDF la última tanda de episodios de *Naruto*. Según hemos podido confirmar, la distribuidora de la serie pronto empezará a trabajar en la segunda serie animada, *Naruto Shippuden*, que acontece un par de años después del final de *Naruto*. En Japón se han realizado hasta ahora más de 130 episodios, que irán llegando poco a poco a nuestro país. La idea sería estrenarla en 2010.

El poder del chakra rojo

Afortunadamente, la herida desaparece en un instante gracias a que el chakra del zorro de nueve colas regenera la zona. Naruto ha liberado parte de su fuerza para sobrevivir, pero también para cumplir sin falta la promesa que le hizo a Sakura: llevar a Sasuke de nuevo a la villa. Ahora que tiene mayor velocidad y potencia, se giran las tornas. Naruto atiza un golpe tras otro a Sasuke, dominando la situación. Sasuke trata de descentrarlo diciéndole que él perdió a su familia, mientras que Naruto nunca la tuvo. Esa diferencia es abismal, pero Naruto le responde que él siente al profesor Iruka como un padre, y a él, Sasuke, como un hermano. Porque años atrás, justo tras la destrucción del clan Uchiha, Sasuke fue la primera persona con la que mantuvo un vínculo: la soledad.



RECUPERADO *El chakra rojo devuelve el poder a Naruto.*



FINAL *Estalla la violencia, "rasengan" contra "chidori".*

Destruir el vínculo

Tras esa declaración, Sasuke se pone la cinta ninja de la villa. Es su forma de expresar que reconoce su fuerza, aunque piensa romper ese vínculo entre ellos y marcharse con Orochimaru. El desenlace de la batalla se aproxima. Sasuke está cada vez más acostumbrado a su nuevo poder y Naruto disfruta del chakra superior del zorro de nueve colas. Pronto Sasuke comprende las palabras de Jiraiya e Itachi cuando el Uchiha volvió a la villa y se da cuenta de que el chico tiene algún tipo de poder oculto, el que se manifiesta ahora en forma de chakra rojo. Para derrotarle, su única posibilidad es emplear todo el poder del sello de Orochimaru. Ambos, muy cambiados de aspecto a causa de sus poderes, lanzan a la vez el "chidori" y el "rasengan". Ambos vuelven a chocar, pero esta vez Sasuke sale victorioso.

EL TRISTE REGRESO A LA VILLA

Adiós, Naruto

La tremenda lucha ha llegado a su fin. Naruto está inconsciente y Sasuke, a su lado, se sabe ganador del duelo. El "rasengan" le ha dado en la cinta, provocando que el símbolo de la villa quede rayado. Paradójicamente, así es como muestran sus cintas los ninjas traidores para decir que no tienen patria. Pese a todo, Sasuke no acaba con la vida de Naruto. No piensa ser un asesino como su hermano Itachi. Tras dejarle su cinta al lado, Sasuke se adentra en la espesura del bosque y sigue su camino hacia la guarida de Orochimaru. Un miembro del Akatsuki ha estado observando el combate y también desaparece del lugar rápidamente. Kakashi, guiado por Pakkun, llega hasta allí y encuentra a Naruto. Con cuidado, lo lleva de vuelta a la villa.

RECOGIDO *Kakashi encuentra a Naruto inconsciente.*

ANGUSTIA *Shikamaru promete no volver a fallar.*

Las lágrimas de Shikamaru

De camino a la Villa Oculta de la Hoja, los escuadrones médicos salen al paso de Kakashi y Naruto, que ya ha recobrado la consciencia. Les informan de que Shikamaru está bien, mientras que Kiba tiene heridas importantes. Peor se encuentran Choji y Neji, que están en estado crítico. La Quinta Hokage y Suzune se ocupan de ellos valiéndose de sus técnicas médicas más avanzadas. En la sala de espera del hospital de la villa, Temari acompaña a Shikamaru. El "chunin" está destrozado e incluso dice que no sirve para ser ninja. Las duras palabras de la joven y también de su propio padre le hacen reflexionar. Entonces Tsunade informa de que Choji y Neji se recuperarán, mientras que Suzune avisa de la llegada de Kakashi y Naruto. Shikamaru no puede evitar llorar y prometer que su próxima misión tendrá éxito.

¡LUCHA DE SOMBRAS PARA TODOS!

Después de varios meses emitiéndose en Cartoon Network, la primera temporada de *Blue Dragon* llega a las cadenas autonómicas. Como el estreno será escalonado, estate atento a la programación de tu canal autonómico para no perderte ni un episodio. ¡Aquí te recordamos qué es *Blue Dragon*!

La historia

Shu es un chico que sueña con ser Maestro de caballeros. Cuando se entera que ha llegado uno a su aldea, Talta, corre a buscarlo. Resulta ser una joven llamada Zola, a la que acompaña Yiro, un chico de su edad bastante borde. Cuando el ejército de Grant ataca la aldea, Shu y sus amigos tratan de combatirlos. Zola y Yiro intervienen cuando descubren que Shu posee una sombra. ¡Y vaya sombra, ni más ni menos que Blue Dragon! Los dos forasteros también son usuarios de sombras, y derrotan al enemigo gracias a Vampiro y Minotauro.

Tras eso, Shu y su amiga Kluke se unen a Zola y Yiro en su viaje. Zola está reuniendo a los usuarios de las siete sombras míticas para acabar con el rey Nene, el malvado monarca de Grant. En su camino hacia Grant, se les unen un devi llamado Marumaro, cuya sombra es Smilodón, y la sexy Bouquet, que tiene a Hipo. Juntos luchan contra los esbirros de Nene, entre ellos el general Logi, con el que Zola tiene una historia del pasado.

GUERREROS *Los usuarios de sombras viajan unidos.*

KLUKE

La mejor amiga de Shu es una experta en controlar máquinas. Es concienzuda e intenta poner sentido común en el grupo.

SHU Y BLUE DRAGON

Shu posee la sombra más poderosa. Sin embargo, Blue Dragon va por libre y tarda bastante en poder controlarle. Los dos comparten un deseo de justicia y paz.

YIRO Y MINOTAURO

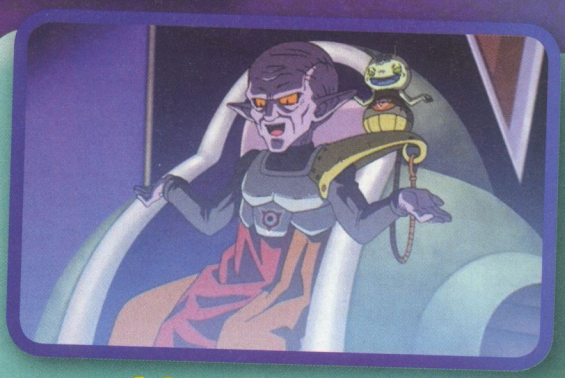
Tras ver como el ejército del rey Nene mataba a su familia, Yiro se unió a Zola en su misión. La seriedad de Minotauro coincide con la del chico.

ZOLA Y VAMPIRO

Esta guerrera posee un fuerte carácter, dotes de mando y en la batalla, con Vampiro a su lado, es difícil de derrotar. Solo ella sabe el verdadero objetivo de su viaje.

BOUQUET E HIPO

Trabajaba de camarera hasta que se unió al grupo. Puede hacerse invisible si se desnuda. Hipo no es fuerte, pero puede transformarse en cualquier criatura.



LOS MALVADOS

El enemigo del grupo de Zola, Shu y compañía es el rey Nene. Gobierna el reino de Grant con mano dura desde su fortaleza. Ha confiado a Zabo su ejército de robots y tiene en el general Logi a su mejor combatiente. El rey Nene posee enormes conocimientos. Gracias a ellos, ha encontrado la manera de crear sombras artificiales y dárselas a sus robots. Con tantos usuarios de sombras pretende dominar el mundo.

MARUMARO Y SMILODÓN

Este devi está obsesionado con las chicas. Es despreocupado y alegre, algo que contrasta con el aspecto imponente de Smilodón.

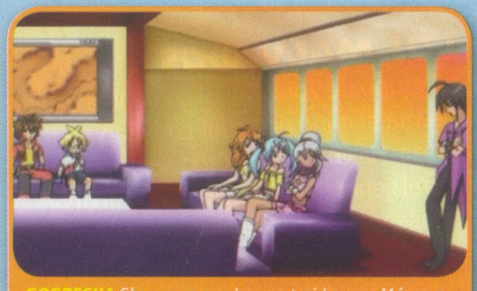
Julie está destrozada porque Billy se ha aliado con Máscara y ha despreciado su amistad. Pero eso le da fuerzas a ella y los demás para combatir las maldades de su enemigo. ¡Espectaculares batallas contra los mejores jugadores Bakugan les aguardan!

DUELOS CONTRA LOS MEJORES

PARTE 1

Un traidor en la sombra

La cueva de Valle Bakugan donde los chicos encontraron el núcleo infinito es ahora un lugar inaccesible. Por suerte, Shu avisa a sus compañeros de que hay un cráter no muy lejos de allí que emana un poder similar al del núcleo. Julie decide luchar para que Billy vuelva a su lado y se une al grupo en la investigación del sitio. Entonces Shu advierte una cosa: Máscara siempre sabe dónde están. Por eso envía al lugar preciso a los jugadores que están en su bando. En su opinión, hay un traidor: Joe Webmaster, que administra la web sobre el Bakugan. Es el único que lo sabe todo sobre los luchadores Bakugan. En cambio, nadie sabe nada sobre él: ni quién es, ni dónde vive...



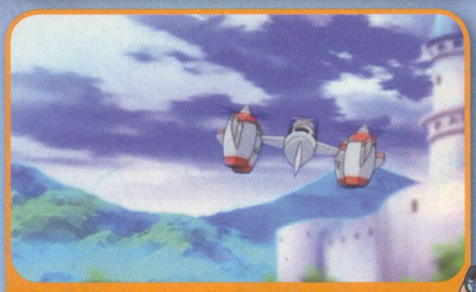
SOSPECHA *Shun cree que hay un traidor con Máscara.*

DAN CONTRA CHAN LEE

Con el fin de saber si se trata de Joe Webmaster, Shu ha mentido acerca del cráter. Allí no hay nada. Pero si aparecen los esbirros de Máscara, se confirmará su teoría. Y efectivamente, poco después de llegar les sale al paso Chan Lee. La tercera mejor jugadora de Bakugan reta a los chicos y Dan acepta el duelo. La lucha comienza con un combate doble, en el que Mantis y Asedio Pyrus acaban con Manion y Grandioso por la vía rápida. Chan Lee saca entonces a Fortress, su Bakugan más fuerte. Pronto envía a Mantis a la dimensión maldita. Además, recupera a Manion y Grandioso.

Acorralado tras perder a Asedio Pyrus, Dan se ve obligado a usar a Drago. Él se enfrenta solo a los tres Bakugan de Chan Lee. Con sus habilidades, Drago gana primero a Grandioso y luego a Manion. También supera la rabia de Fortress gracias al impulso dragón. Con la potencia creada por la fusión de habilidades, Dan se lleva el duelo. Sus compañeros alucinan con que haya podido vencer a la tercera del ranking.

La colección de Von Herzen



CASTILLO *El grupo cae en la trampa de Von Herzen.*

Mientras los chicos celebran la victoria de Dan, un nuevo peligro acecha. Klaus Von Herzen, el segundo clasificado en el ranking mundial, se ha fijado en Preyas. Quiere ampliar su colección de Bakugan con él. Sin saber nada de esto, los chicos lanzan un mensaje en los foros de la web del Bakugan pidiendo información sobre el núcleo infinito. La respuesta no se hace esperar... y viene de Alemania. El grupo viaja hasta el país centroeuropeo. Su informador les espera en un majestuoso castillo. ¡Es Von Herzen! Al decirles que solo les dará la información si son capaces de vencerle, Marucho le reta. Conoce bien al rival y no le asusta que trabaje para Máscara.

MARUCHO CONTRA KLAUS VON HERZEN

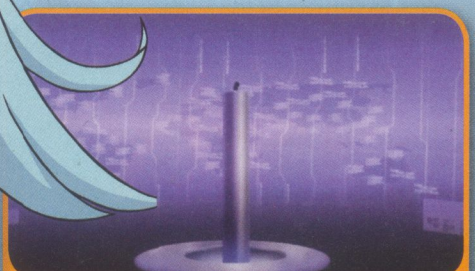
Marucho comienza con Límulo y Preyas, mientras que su rival saca a Escorpión. Preyas cambia de atributo a Subterra y con su habilidad aumenta su poder. Por si acaso, Von Herzen usa la carta Chivo expiatorio para detener la lucha. La Sirenoide de Von Herzen inutiliza la carta de Límulo y se lo lleva a la dimensión maldita. ¡Pero ella puede volver! El Juggernoid de Marucho se va a enfrentar a Garra terrorífica, cuando Preyas vuelve al combate y cambia a atributo Darkus. Sin embargo, la habilidad de Garra terrorífica lo devuelve a la normalidad. Ambos acaban regresando a su esfera. Como Escorpión a la batalla para vencer a Juggernoid. Marucho ya solo tiene a Preyas. Está preocupado por él y duda si seguir con el duelo. Pero Preyas le anima y le pide que tenga confianza. Con su habilidad, la Sirenoide entona una canción que lo atrae a la dimensión maldita hasta hacerlo desaparecer. ¡Marucho ha perdido a Preyas!

DAN Y RUNO CONTRA JULIO SANTANA

El autoproclamado amo de Haos y cuarto mejor jugador mundial enfada a Runo, que será su rival. Pero Dan abre campo a la vez que ellos y aparece junto a los contendientes. En la apertura del combate, Asedio Haos y Robotalian se enfrentan a Reaper y Tentacular. La luz cegadora de Tentacular lleva a la dimensión maldita a ambas criaturas. Entonces Julio Santana saca a Centipoid para que los tres juntos empleen Éxtasis Haos. De esa forma, Grifo termina también en la dimensión maldita, mientras que el Cuervo de Dan pierde toda su potencia y desaparece. Ya solo quedan Tigrera y Drago. Por suerte, Centipoid no soporta su ataque combinado. A continuación, Tentacular comienza a absorber la energía de Drago, pero este evoluciona y acaba con Reaper y él. Así, Dan y Runo se llevan la victoria. En cuanto se cierra campo, los tres amigos regresan al castillo junto a sus amigos.

En la mansión de Hal-G

Marucho le pide a Von Herzen que le devuelva a Preyas, a lo que este se niega. Así que le sigue cuando se adentra en un transportador espacial y Runo va tras ellos. Los demás se quedan preocupados al verlos desaparecer. Runo y Marucho despiertan en una gran mansión. Salen a investigar, sin saber que Máscara y sus esbirros los están vigilando. Los dos acaban en una mazmorra en la que, de pronto, aparece una pantalla gigantesca que marca dónde se encuentran los Bakugan. Algunos tienen una fuerza colosal, fruto de evolucionar lucha a lucha. Ese y otros descubrimientos hacen que Máscara se presente. Pero no combatirá él, sino Julio Santana.



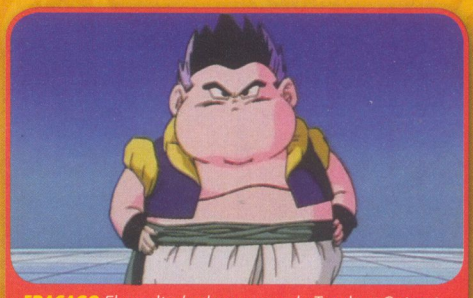
LOCALIZADOS *Desde aquí se sabe dónde hay Bakugan.*

LA FUSIÓN, EL RITUAL Y MISTER SATÁN

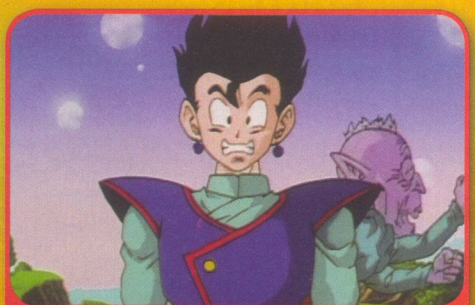
Las cosas están muy movidas. Mientras Trunks y Goten entrenan para hacer la fusión, en la tierra sagrada un ritual del viejo Kaio Shin liberará todo el poder de Son Gohan. ¡Y Míster Satán va al encuentro del temible Bu!

Entreno de ensayo y error

Después de que Goku haya regresado al Más Allá, Piccolo dirige el entrenamiento de los niños para que dominen la fusión. Cuando parecen controlar los movimentos y saber emplear la misma fuerza al ejecutarla, prueban a realizarla. Ante los ojos expectantes de los presentes en el palacete de Dios, Trunks y Goten fracasan dos veces. A la tercera aparece un guerrero al que llaman Gotenks, una mezcla de los nombres de los dos niños. Gotenks es poderosísimo. Lo malo es que es un tipo creído y, en vez de esperar a realizar la fusión en modo superguerrero, va a luchar contra Bu así. Obviamente, recibe una paliza. Volverá a intentarlo al día siguiente.



FRACASO *El resultado de un error de Trunks y Goten.*



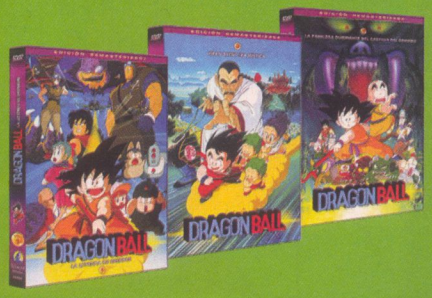
CANSADO *Gohan debe soportar el ritual durante horas.*

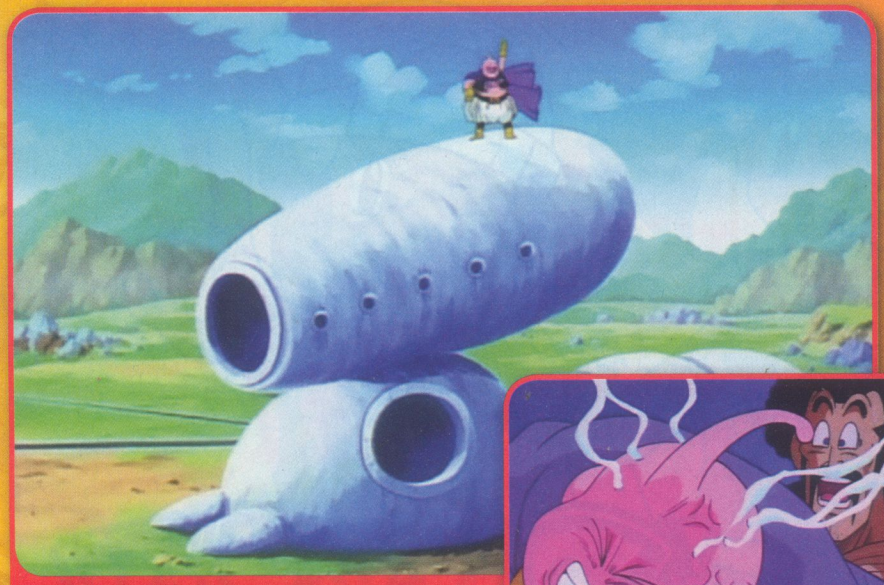
Un ritual demasiado largo

El viejo Kaio Shin que ha salido del interior de la espada Z cuenta su historia. Parece ser que posee un enorme poder mental, capaz de liberar toda la fuerza latente en una persona. Así que, después de llegar a un acuerdo con Goku, acepta realizar el ritual para fortalecer a Son Gohan de cara a la lucha contra Bu. El problema es que el ritual es larguísimo. La ceremonia dura cinco horas y consiste en que el anciano realiza un baile alrededor de Son Gohan, que ha de estar de pie y quieto. Luego se lleva a cabo la liberación de fuerza, con ambos sentados uno frente a otro. ¡Durante 20 horas seguidas! Gohan no se siente cómodo y cree que es una tomadura de pelo, pero pronto descubre que funciona. Así pues, deberá tener paciencia.

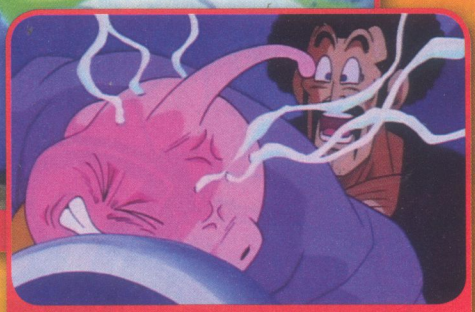
LAS PELÍCULAS DE DRAGON BALL

Después de editar los largometrajes y los especiales de televisión de *Dragon Ball Z*, Selecta Visión lanza las tres películas de la primera serie, protagonizadas por un Goku aún niño. Mantendrá las características de las anteriores, aunque aparecerán de forma individual y a un precio de 8,95 euros. ¡El mes que viene te daremos todos los datos!





HOGAR *Bu se construye su propia casa.*



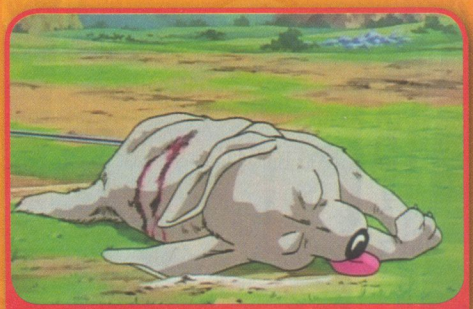
IRA *Un extraño humo salede la cabeza de Bu...*

Los planes de Mister Satán

Después de deshacerse de Babidí, Bu es libre. Si le entra hambre, convierte a los habitantes de una ciudad en caramelos. Y si le apetece divertirse, destruye todo a su alrededor. Incluso se ha construido una casa de aspecto bastante curioso para los ratos de descanso. Conocedor de la amenaza que supone Bu, Mister Satán decide enfrentarse a él. Sin cámaras que lo graben ni testigos molestos, como pasó contra Cell, Mister Satán opta por ganarse la confianza del monstruo. Intenta acabar con él mediante bombones envenenados y una consola-bomba, pero no sirve de nada. En cambio, como Bu le coge cariño, lo toma como criado. Así que se queda a vivir con él.

La estupidez de los humanos

Al regresar de una de sus salidas destructivas, Bu aparece con un cachorro de perro. Se queja de que no huye al verle ni le tiene miedo, a lo que Mister Satán le explica que no puede porque tiene la pata rota y apenas le quedan fuerzas.



HERIDO *Un humano dispara al alegre perrito de Bu.*

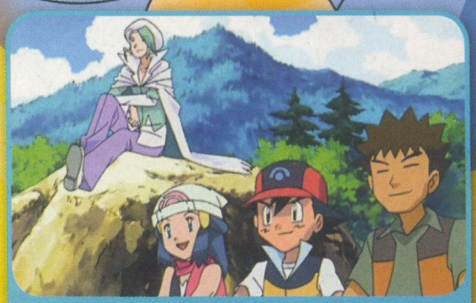
Entonces Bu usa su poder para curar al perrito. Tras eso, lejos de asustarse y huir, no para de corretear alrededor de Bu. El monstruo decide que se quede con ellos y juega a todas horas con él. Le pone de nombre Bee. Parece que el carácter de Bu se va amansando poco a poco, algo que aprovecha Mister Satán para conseguir que Bu deje de matar. Bu cumple su promesa, pero entonces sucede un incidente que lo cambia todo.

Aparece otro monstruo Bu

Dos humanos que están aprovechando el caos en el mundo para matar por placer llegan a la casa de Bu. A sangre fría disparan a Bee, que estaba jugando con Bu y Mister Satán. La ira se apodera de la criatura, pero el campeón de lucha golpea a los asesinos y se calma. Por suerte Bee aún está vivo y Bu puede curarlo de nuevo. Pero entonces el que recibe un balazo es Mister Satán. La ira comienza a dominar a Bu, que cura a Mister Satán inmediatamente y le pide que se aleje de allí con Bee. El humo que le sale de la cabeza se está concentrando en el cielo, hasta que forma una figura. ¡Es otro monstruo! Su pálido color de piel y su aspecto enclenque esconden un enorme poder, con el que es capaz de derrotar a Bu. Tras convertirlo en una galleta y comérselo, se transforma en un Bu malvado y destructivo, pero que aún recuerda a Mister Satán. Por eso le perdona la vida... ¡antes de dirigirse al palacete de Dende!

MAYA EN LA COPA PLUBIO

El maestro de concursos Plubio ha llegado a Sinnoh. En su honor, se va a realizar la Copa Plubio para Coordinadores Pokémon en el lago Valor. Hasta allí se desplazan los chicos, puesto que Maya piensa participar.



PLUBIO *Ash y sus amigos conocen al gran campeón.*

El encuentro más deseado

Nada más enterarse de la celebración de la Copa Plubio, Maya decide participar. Se la ve más animada que de costumbre, porque admira a Plubio, "el genio de la región de Hoenn". La suerte quiere que Plubio se encuentre pasando un día libre en las inmediaciones del Centro Pokémon donde los chicos están descansando. Pronto dan con él y su precioso Milotic. Tras una amena conversación, Plubio le pregunta a Maya si le enseñaría alguno de sus movimientos. Nerviosísima, realiza un combate de exhibición con Ash. Piplup y Buizel dan un gran espectáculo. Entre Plubio y Maya convencen a Ash para que participe en el concurso. Además, Plubio le da algunos consejos a Maya. El maestro de concursos se despide esperando verlos en el torneo.

Vuelve una vieja amiga

La Copa Plubio trae una gran sorpresa al grupo: ¡Aura también participa! Los chicos se reúnen con ella para dirigirse juntos al lago Valor. El reencuentro alegra a todos, y Aura además hace buenas migas con Maya. La muchacha de Hoenn está cambiada, se la ve más madura. Además, ha mejorado mucho. Lo demuestra al derrotar al Team Rocket con Glaceon y la ayuda del Buneary de Maya, o luego en el duelo dúo del restaurante, donde su Blaziken y Piplup derrotan a Girafarig y Drifloon. Beautifly y Munchlax son otros de sus Pokémon. Otra chica que participará en la Copa Plubio es Zoe. ¡Hasta Jessilina se apunta! El concurso promete emociones fuertes. Por si fuera poco, el premio es la Cinta Aqua, que equivale a una Cinta Pokémon oficial. Un motivo más por el que ganar.

AMISTAD *Aura y Maya enseguida se llevan genial.*

Nuevo juego de Pokémon

Este mes de noviembre sale a la venta el *Pokémon Mystery Dungeon: Exploradores del cielo*. Pertenece a la saga *Pokémon Mundo Misterioso* y es, por supuesto, para la Nintendo DS. ¡En el próximo número te hablaremos de él!

Superar la fase clasificatoria

Para clasificarse para la ronda final, Aura utiliza a Wartortle, evolución de su querido Squirtle. Con su brillante actuación se lleva al público de calle. En cambio, Jessilina realiza un extraño espectáculo con Wobbufett que no gusta a nadie. Por su parte, Zoe utiliza su nuevo Pokémon Finneon, un bonito Pokémon de agua. Las gradas aplauden con ganas esa fantástica actuación.

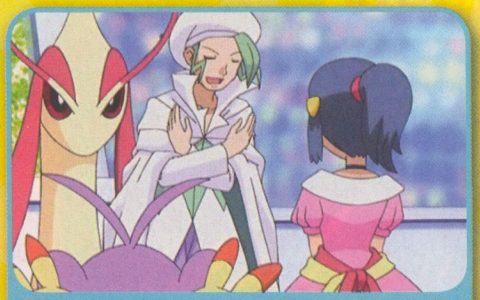
NERVIOS Maya no es capaz ni de peinarse bien.

¡Hasta Plubio habla maravillas! Luego Ash, vestido con sombrero y traje negro, pone a actuar a Buizel. Sus movimientos agradan a los presentes y también a Plubio. Después de ver a todos sus amigos, Maya está muy nerviosa. Le falta confianza, pero la recupera por completo cuando Piplup se enfada por su actitud. Cuando sale a escena con Ambipom lo hace perfecto. Ash, Maya, Aura y Zoe pasan a la segunda ronda, al contrario que Jessilina.

Camino hacia la final

Esa noche, Ash no puede dormir y sale a pasear. En el lago Valor ve un extraño Pokémon, pero no puede discernir qué tipo es. Al decírselo a los demás, Maya explica que ella también vio un Pokémon en un lago, y Aura y Zoe hablan de una conocida leyenda de la zona sobre un Pokémon legendario que vive en los lagos. Por el momento habrá que dejar de lado este tema, ya que a la mañana siguiente comienza la segunda ronda de la Copa Plubio. Maya, Zoe y Aura avanzan hasta las semifinales, pero Ash queda eliminado en el último segundo pese al genial aquajet hielo de Buizel. Maya venga a Ash y llega a la final. Su rival sale del increíble duelo entre Zoe y Aura, en el que Beautifly derrota a Glameow. Así que Aura será la otra finalista.

TRISTE Zoe anima a su Glameow tras la derrota.



ALABANZAS Plubio alaba el buen hacer de Maya.

Una final entre amigas

Maya y Aura son amigas, pero por un rato van a olvidarse de ello para combatir con todas sus fuerzas y ganar la competición. Piplup y Glaceon son sus elegidos. Ambos Pokémon hacen gala de sus mejores ataques. El público no para de aplaudir los movimientos que realizan. Los segundos van pasando y las barras de energía disminuyen poco a poco en los dos bandos. La ventaja cambia de lado constantemente. La ganadora se decide en el último instante con un ataque simultáneo en el que Piplup usa torbellino y Glaceon, manto espejo. Por muy poquito, Maya se alza con la victoria. Suya es la Copa Plubio y la Cinta Aqua, además de llevarse los piropos del propio Plubio. Después de la ceremonia, Aura se despide de sus amigos y vuelve a Hoenn. Ha sido fantástico volver a estar juntos.

VICTORIA La Cinta Aqua es para una emocionada Maya.

ADIÓS Aura debe volver a Hoenn.

AURA

Para Ash y Brock, es una gran alegría volver a ver a su amiga Aura después de tanto tiempo. La hija del líder del gimnasio de Ciudad Petalia, Norman, y su hermano pequeño Max se unieron a los dos chicos en su viaje por la región de Hoenn. Allí vivieron numerosas aventuras mientras Aura lograba cintas de concurso y Ash iba tras las medallas necesarias para participar en la Liga de Hoenn.

Por aquel entonces, mantuvo una gran rivalidad con otro coordinador llamado Drew. El primer Pokémon de Aura fue un bonito Torchic, al que paulatinamente se unieron Wurmple, Skitty, Bulbasaur, Squirtle o Eevee, algunos de los cuales evolucionaron. Y sí, al igual que sucedió antes con Misty y más tarde con Maya, en su primer encuentro, Pikachu destrozó su bicicleta. ¡Menuda tradición!

Ocho son los productos de *Detective Conan* que han aparecido oficialmente en España desde mayo de 1998. Conan Edogawa se ha convertido en uno de los personajes más reconocibles del manga y el anime, por lo que las empresas se han fijado bastante en él. ¿Tienes ya estas ocho cosas imprescindibles para todo fan?

LAS 8 COSAS QUE DEBERÍAS TENER DE DETECTIVE CONAN

8 MAGIC KAITO

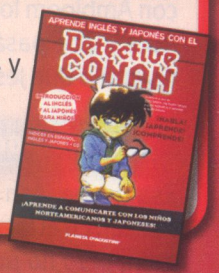
El manga protagonizado por el ladrón Kaito Kid empezó a publicarse antes que *Detective Conan* y sigue abierta. Planeta ha editado los cuatro tomos.

7 DETECTIVE CONAN VS MAGIC KAITO

Presentado en edición de lujo, Planeta recopila en este grueso tomo los duelos más impactantes entre Conan Edogawa y su rival Kaito Kid.

6 APRENDE INGLÉS Y JAPONÉS CON *DETECTIVE CONAN*

Conan y sus amigos te enseñan el inglés y japonés más básico en este práctico cursillo que incluye un CD-Rom.



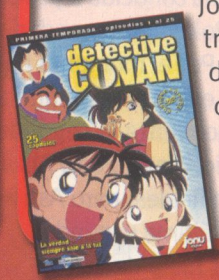
5 LAS NOVELAS

La leyenda del tesoro de Koshu y *Sinfonía del crimen perfecto* son las dos intrigantes novelas protagonizadas por Conan, Kogoro, Ran y compañía.

4 LA INVESTIGACIÓN DE MIRÁPOLIS

Nobilis Ibérica ha traído este videojuego para Wii. Métete en la piel de Conan e investiga un misterioso crimen.

3 LA SERIE DE TELEVISIÓN

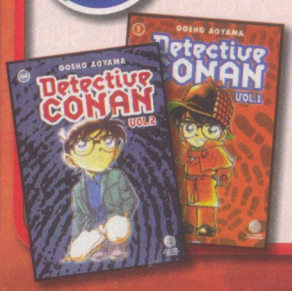


Jonu Media ha editado tres packs de la serie de televisión, que contienen los primeros 75 capítulos. Disfruta cuando quieras de ellos.

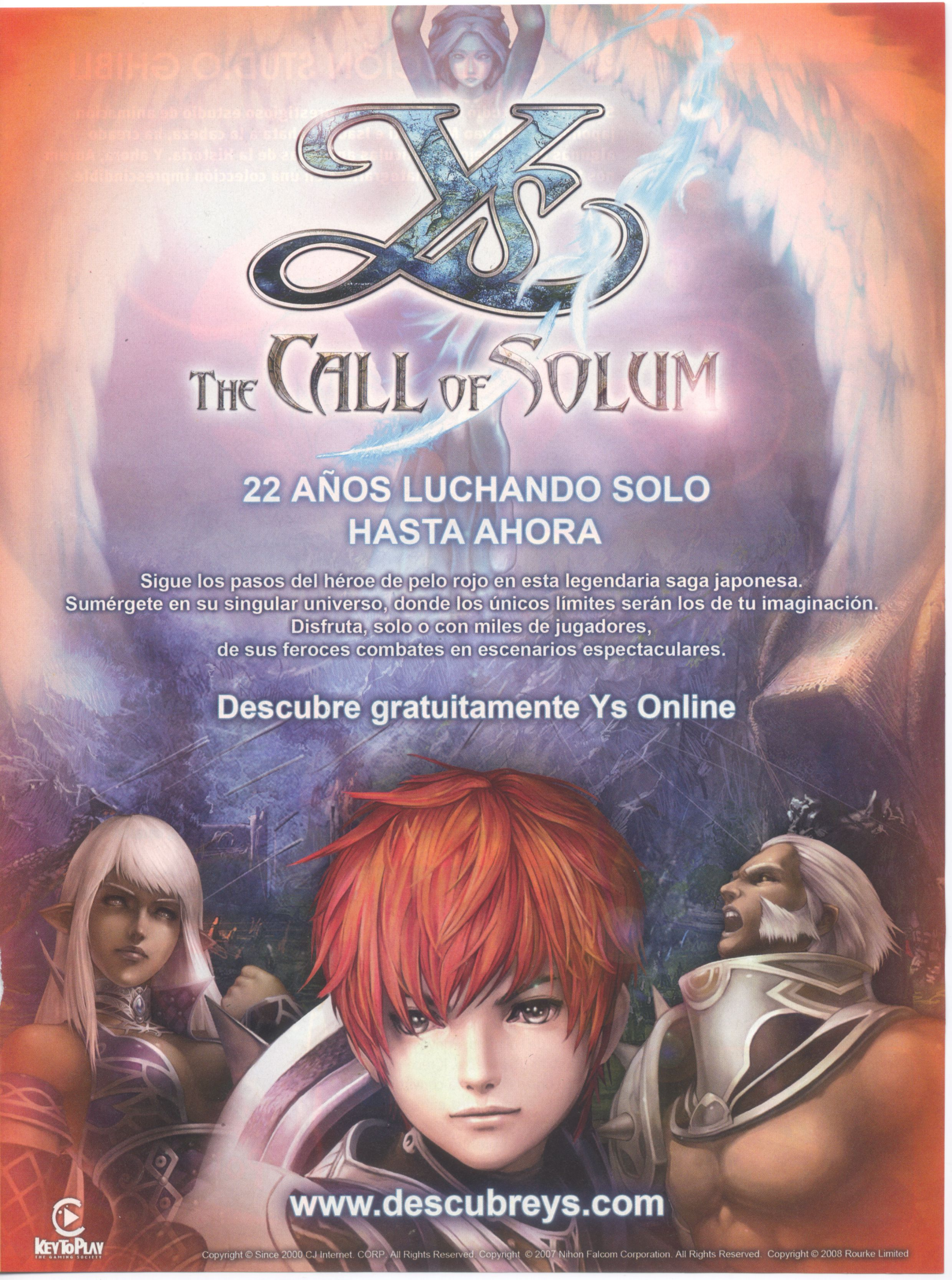
2 DETECTIVE CONAN ESPECIAL

Partiendo de las ideas desechadas por Gosho Aoyama, sus ayudantes dibujan esta serie alternativa. Planeta ha publicado 31 tomos.

1 DETECTIVE CONAN



Obviamente, la compra imprescindible para todo fan de *Detective Conan*. Después de más de 10 años, Planeta continúa editando este manga que llega ya al número 64 (equivalente al volumen 61 original). Como en Japón se han publicado pocos tomos más, la periodicidad es trimestral para no alcanzar la edición japonesa. ¡Justo cuando se ha puesto más que interesante!



Copyright © Since 2000 CJ Internet. CORP. All Rights Reserved. Copyright © 2007 Nihon Falcom Corporation. All Rights Reserved. Copyright © 2008 Rourke Limited

COLECCIÓN STUDIO GHIBLI

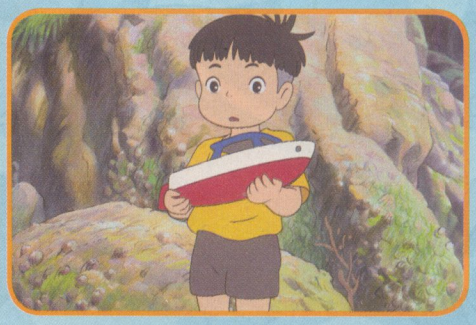
Sin duda, el Studio Ghibli es el más prestigioso estudio de animación japonés. Con Hayao Miyazaki e Isao Takahata a la cabeza, ha creado algunas de las mejores películas animadas de la Historia. Y ahora, Aurum nos trae esas joyas cinematográficas en una colección imprescindible.

AURUM

PONYO EN EL ACANTILADO

El pez rojo y su amigo humano

La curiosa Brunilda solo tiene una cosa en la cabeza: ver cómo es el mundo más allá del vasto océano. Este pececillo rojo, hija de la diosa del mar, vive con su padre, el severo Fujimoto, y sus decenas de hermanitos y hermanitas. Decidida a cumplir su sueño, aprovecha un descuido de su padre para escaparse de casa. Dejándose llevar por las corrientes marinas, acaba acercándose a tierra firme. Llega a un acantilado, donde accidentalmente se queda encerrada en un pote de cristal. Por suerte, un niño llamado Sosuke ve el pote y la saca. ¡Un poco más y no lo cuenta! Sosuke la trata muy bien e incluso le pone un nombre, Ponyo. Pronto se hacen amigos, y los dos se lo pasan genial haciendo travesuras.

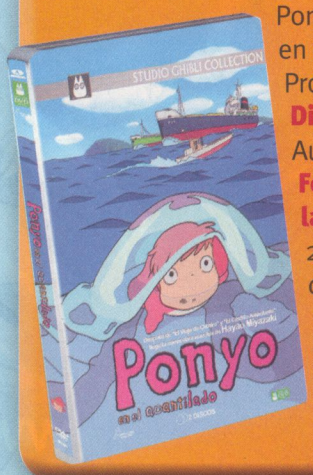


Una aventura pasada por agua

Sin embargo, Fujimoto ha estado siguiendo el rastro de su rebelde hija y ha llegado hasta el acantilado. En lo alto vive Sosuke con su madre, Lisa. Empleando sus poderes, Fujimoto recupera a su pequeña y vuelven al fondo del océano. Sosuke se queda muy triste, pero confía que su amiga vuelva. Mientras tanto, algo increíble sucede. En el submarino de Fujimoto, Ponyo ha empezado a cambiar de aspecto. ¡Crece y le salen piernas y brazos! ¡Se está convirtiendo en humana! El reencuentro entre Sosuke y Ponyo no tarda en producirse, pero entonces aparece otro problema: el equilibrio del mundo se está rompiendo. Con la única ayuda de Lisa, los dos niños tendrán que encontrarse con la diosa del mar para que evite que el mundo quede anegado.

PONYO EN EL ACANTILADO (EDICIÓN ESPECIAL)

100 minutos
2 DVD9 / Todos los públicos
Audio: español 5.1, catalán 5.1, euskera 5.1 y japonés 6.1 EX
Subtítulos: español, catalán y euskera
Características especiales: Menús interactivos, Selección de escenas, Storyboard completo, Tráileres japoneses, Tráiler español, Canta con Ponyo (karaoke en español) y Promo Ghibli
Distribuidora: Aurum
Fecha de lanzamiento: 28 de octubre de 2009
Precio: 23,95 euros



SUSURROS DEL CORAZÓN

El misterioso lector

Un día de verano, Shizuku se da cuenta de que todos los libros que ha ido cogiendo en la biblioteca los ha leído justo antes alguien llamado Seiji Amasawa. Cuando al día siguiente coge otro libro, esta vez de la biblioteca del instituto, la muchacha descubre que el tal Seiji también había sido el último en llevarse ese libro. Intrigada, le pregunta a su profesora si conoce a esa persona, pero ella no sabe nada. En cuanto se junta con su amiga Yuko, se olvida del tema. Al fin y al cabo, está más preocupada por componer la letra de la canción que sonará en la graduación. De vuelta a casa, Shizuku se percata de que ha olvidado el libro en el aula. Entonces encuentra a un chico con el libro. Ha leído la letra y opina que es cursi, algo que irrita a Shizuku, que coge su libro y se va enfadada.

El amor y un gato

A la mañana siguiente, Shizuku toma el tren para ir a la biblioteca. En el vagón se encuentra un enorme gato, bien vestido y que camina sobre dos patas. Intrigada, lo sigue y así acaba ante una tienda de antigüedades en la que hay una estatua de ese gato. El dueño, el señor Nishi, le cuenta que es el Barón Humbert von Jikkingen. Esa no es la última vez que Shizuku verá al Barón gatuno. Cuando la muchacha se marcha, una voz reconocible la llama. Es el chico que estuvo criticando su canción. Pasado el mosqueo inicial, Shizuku se da cuenta de que es buen tipo y empiezan a pasar muchas horas juntos. El chico sueña con ir a Italia para hacerse luthier y finalmente consigue una beca. Shizuku se alegra por él, aunque le da pena que se vaya. Pero entonces descubre que él es Seiji Amasawa y...

SUSURROS DEL CORAZÓN

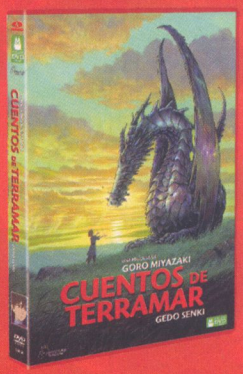
110 minutos
1 DVD9 / Todos los públicos
Audio: español 5.1 y japonés 5.1
Subtítulos: español
Características especiales: Menús interactivos, Selección de escenas, Storyboard completo, Creando la animación de Baron, Tráileres y Promo Ghibli

Distribuidora: Aurum
Fecha de lanzamiento: 28 de octubre de 2009
Precio: 17,95 euros

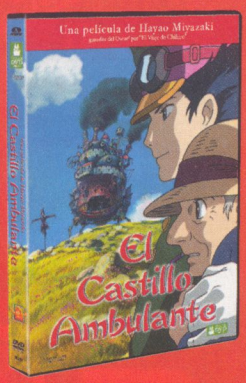
PRÓXIMOS TÍTULOS

Además de estos dos títulos, el desembarco de los clásicos de Studio Ghibli en España comprenderá las siguientes películas: *Nausicaä del Valle del Viento* (1984), *El castillo en el cielo* (1986), *Mi vecino Totoro* (1988), *Nicky la aprendiz de bruja* (1989), *Recuerdos del ayer* (1991), *Pòrco Rósso* (1992), *Pompoko* (1994) y *La princesa Mononoke* (1997). ¡Ya puedes ir dejando espacio en la estantería para que entren todas!

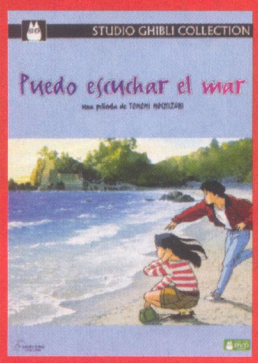
TÍTULOS ANTERIORES



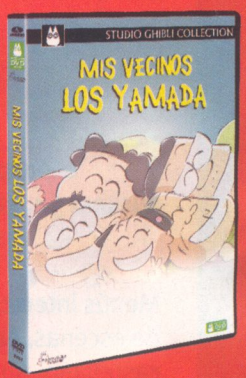
Cuentos de Terramar



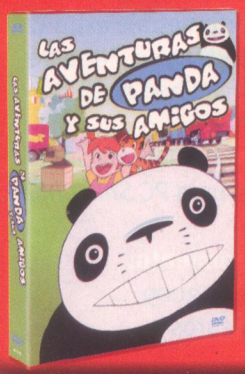
El castillo ambulante



Puedo escuchar el mar



Mis vecinos los Yamada



Las aventuras de Panda y sus amigos

SHIN CHAN 3 MINUTOS PARA SALVAR EL MUNDO

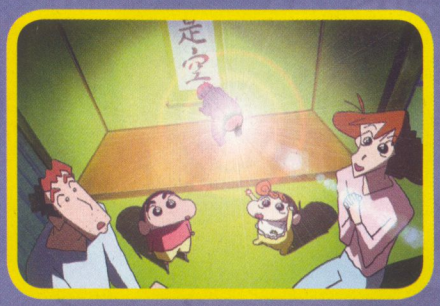
Luk Internacional nos trae una nueva aventura cinematográfica de Shin Chan y compañía. En esta ocasión, la familia Nohara asume todo el protagonismo y debe hacer frente... ¡a una legión de monstruos!

Shin Chan: 3 minutos para salvar el mundo (ed. limitada)

96 minutos
2 DVD9 / NR-7
Audio: español 5.1, catalán 5.1, euskera 5.1, gallego 5.1 y español
Subtítulos: español
Características especiales: Menús interactivos, Selección de escenas, Audionavegación en castellano, Audiodescripción en castellano, Cortometraje extra (25 minutos), Ficha técnica, Ficha de personajes, Shin Chan en DVD y Tráiler japonés
Distribuidora: Luk Internacional
Regalo: juego para PC *Shin Chan Super Hero*
Fecha de lanzamiento: 21 de octubre de 2009
Precio: 29,95 euros

El peligro que viene del futuro

Últimamente, Shin Chan está obsesionado con los monstruos y los súperhéroes. Tan pronto sueña con un gigantesco monstruo que destroza Kasukabe como que lucha al lado del Ultra Héroe en la batalla contra alienígenas malvados. ¿Quién le iba a decir que acabaría combatiendo a un puñado de monstruos que amenazan la paz del mundo? Una mañana, después de llevar a Shin Chan a la guardería, ante Misae aparece Futuroman, un tipo venido del futuro que adopta la forma de un muñeco de Shin Chan. Futuroman se encuentra en el presente con el fin de advertir a la humanidad del peligro que corre. Y es que unas temibles criaturas están



a punto de llegar desde el futuro a través de un portal temporal situado en lo alto de la Torre de Tokio.

Una familia de superhéroes

Los Nohara no son la mejor opción para salvar el planeta, pero como no le queda alternativa, Futuroman les concede poderes especiales. Así pues, Shin Chan, Misae y Hiroshi se valen de unos poderes exclusivos: Misae se transforma en Sailor Misae y usa la magia para combatir; Hiroshi se convierte en Hiroshiman, un guerrero de fuerza sobrehumana; y finalmente está Shin Chan, que sin poderes ya es un auténtico héroe. ¡Hasta Himawari ayuda con su súper agilidad! Solo hay dos problemas. Por un lado, en cada batalla disponen únicamente de tres minutos para acabar con los engendros. Y por otro, ¡el cabecilla de los monstruos es más poderoso que todos los demás juntos! ¿Salvarán los Nohara el mundo?

Doble edición

Esta película saldrá a la venta en dos ediciones. La edición simple, que costará 17,95 euros, llevará únicamente la película. En cuanto a la edición limitada, vendrá presentada en caja metálica y contendrá dos discos (uno plagado de extras). Ahora bien, lo mejor es el regalo: ¡el juego para ordenador *Shin Chan Super Hero*! Todo ello por 29,95 euros.

Rock el Valiente

Divisa prosigue su fantástica colección de películas clásicas de anime con dos nuevos títulos. ¡A por ellas!

El debut de Hayao Miyazaki (*El castillo ambulante*, *Ponyo en el acantilado*) se produjo en este filme de 1963 que adapta la historia original de Osamu Tezuka, "el dios del manga". Cuenta la historia de Rock, un perro que pierde a su madre en las garras de Killer, el agresivo y amenazador tigre que reina en la sombría montaña del bosque. Como su madre, Siro, era la defensora de los animales del bosque, así que el cachorro decide que a partir de ese momento él será el protector de sus amigos. Harto de ver cómo Killer y sus secuaces atacan a todos los animales que se cruzan en su camino, Rock decide darles una lección. Su valentía da alas al resto de animales, que vencen su miedo para enfrentarse a tan fieros enemigos naturales.

ROCK EL VALIENTE

78 minutos
DVD9 / Todos los públicos
Audio: español y japonés
Subtítulos: español y portugués
Características especiales: Menús interactivos, Selección de escenas, Tráiler y Otros títulos
Distribuidora: Divisa Home Video
Fecha de lanzamiento: 23 de septiembre de 2009
Precio: 9,95 euros

20.000 leguas de viaje submarino

Basada en una historia del "rey del manga" Shotaro Ishinomori (*Cyborg 009*, *Ironman 28*), esta película se realizó en 1970. El mítico reino de la Atlántida existió y, de hecho, pervive aún hoy en las profundidades del océano. Un chico llamado Isamu y su fiel jaguar Cheetah lo descubren cuando conocen a la princesa Angela. Para evitar que el tiránico Vanbar se haga con el control del mundo submarino, el chico se mete de lleno en una increíble aventura. Antes de poder derrotarle, Isamu deberá probar su valentía y su habilidad en el combate luchando contra los poderosos robots de Vanbar, entre los que se encuentran guerreros, monstruos e incluso un dragón que exhala fuego... ¡bajo el agua! ¿Podrá Isamu salvar a Angela y su legendario reino?

20.000 LEGUAS DE VIAJE SUBMARINO

57 minutos
DVD9 / Todos los públicos
Audio: español y japonés
Subtítulos: español y portugués
Características especiales: Menús interactivos, Selección de escenas, Tráiler y Otros títulos
Distribuidora: Divisa Home Video
Fecha de lanzamiento: 23 de septiembre de 2009
Precio: 9,95 euros

Este otoño, la adaptación del manga de Rumiko Takahashi ha vuelto a las pantallas catalanas y andaluzas. Por eso, aprovechamos para repasar uno de los animes más populares de los últimos años.

Este anime se ha visto en...

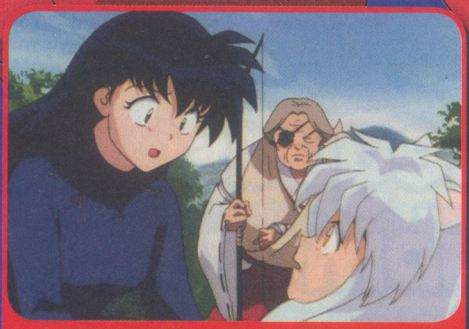
K3 · CanalSur Andalucía

Inuyasha

Viaje al pasado

Kagome Higurashi es una estudiante de instituto cuya familia se ocupa de un antiguo templo sintoísta. Su abuelo le cuenta historias del lugar sobre demonios y monstruos, pero ella nunca se las ha creído. Por eso no teme acercarse al pozo sellado. Un error, porque de golpe aparece un monstruo que la arrastra a su interior. Al salir del pozo, se encuentra en el periodo feudal japonés. ¡Ha viajado en el tiempo! Allí libera a Inuyasha, un semidemonio, y descubre que en su interior se halla la Esfera de los Cuatro Espíritus. De pronto la joya se rompe en decenas de fragmentos que se esparcen por Japón. Para evitar que se use su poder para hacer el mal, Kagome debe recuperar los fragmentos. Inuyasha la acompaña en su peligrosa aventura.

JUNTOS *Kagome e Inuyasha tienen que viajar unidos.*



EQUIPO *Todos quieren acabar con el pérfido Naraku.*

La lucha contra Naraku

Mientras viajan por Japón, Kagome e Inuyasha aprenden a entenderse. Entre aventura y aventura, el grupo crece con el monje Miroku, la cazadora de demonios Sango, su fiel mascota Kirara, el pequeño Shippo y Myoga. Algo esencial para poder enfrentarse a unos enemigos cada vez más poderosos y que tienen casi siempre algo en común: estar al servicio de Naraku. El malvado demonio fue el causante de la desgracia de Inuyasha y la sacerdotisa Kikyo –un antepasado de Kagome–, que destrozó la felicidad de la pareja. Inuyasha acabó clavado a un árbol mediante una flecha mágica y Kikyo se sacrificó para evitar que la Esfera de los Cuatro Espíritus cayera en malas manos. Aparte, está Sesshomaru, que ansía conseguir la espada de su hermanastro semidemonio Inuyasha.

MANGA E ILUSTRACIONES

Ediciones Glénat publica desde hace unos cuantos años el manga de *Inuyasha*. Consta de 56 volúmenes de cerca de 200 páginas, que tienen un precio de 7,50 euros. La edición en castellano acaba de llegar al tomo 55, mientras que la versión catalana va por el 45. Glénat también ha publicado el libro de ilustraciones, de 152 páginas a color, que vale 19,95 euros.

EL GRUPO DE INUYASHA

Kagome va y viene de su tiempo hasta el pasado para evitar que se preocupen demasiado por ella sus amigas, así como un chico especial, Hojo. En cambio, su familia sabe lo que ocurre. Inuyasha desea ser un demonio completo, motivo por el que ayuda a la chica a recomponer la joya. Aunque esa idea poco a poco se desvanece por otra muy distinta...

Luego está el monje Miroku, que sufre una maldición de Naraku y necesita matarle para que el vórtice de su mano no acabe absorbiéndolo. Sango vio cómo Naraku aniquilaba su poblado y se llevaba a su hermano Kohaku. Quiere liberarlo como sea. El grupo se completa con el travieso demonio Shippo, el cobarde Myoga y Kirara.

SESSHOMARU

Nunca ha entendido por qué su padre, el gran demonio Inu no Taisho, otorgó su espada más poderosa al débil de Inuyasha. Tampoco comprende la explicación que en su momento le dio. Por eso, Sesshomaru se enfrenta a Inuyasha para arrebatársela. Pero no es tan malvado, como demuestra que resucitara a una niña llamada Rin que lo había cuidado cuando estaba malherido tras una batalla. También va con ellos Jaken, el rey de una débil raza de demonios que jura lealtad a Sesshomaru después de que salve a su pueblo.

NARAKU Y SUS DEMONIOS

Una dramática historia del pasado lo convirtió en un demonio despiadado que solo ansía poder y destrucción. Se divierte usando sus poderes para hacer el mal. Quiere la gran energía de la Esfera de los Cuatro Espíritus para dominar el mundo y para ello se vale de todas las argucias que le puedan valer. Cuenta con un puñado de demonios creados por él mismo –como Kagura, Kanna o Kageromaro– para que le hagan el trabajo sucio. Resulta prácticamente imposible derrotarlo.

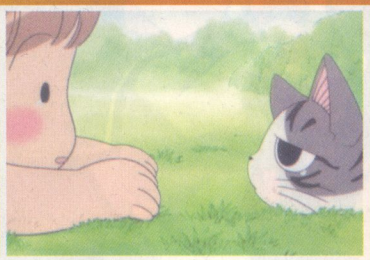
CHI'S SWEET HOME

HOGAR, DULCE HOGAR

El manga más mono del momento tiene una versión animada igual de chula. Son dos temporadas de 104 episodios de 3 minutos cada una. Si se emitieran en España, ¡Chi sería la gatita más famosa y querida de la tele, seguro!

DESPISTE *Chi se pone a mirar cómo vuela un pájaro y se pierde.*

PERDIDA *Huyendo de los coches, acaba hambrienta y cansada en un parque.*



AMIGO *Su encuentro con Yohei hace que vaya a vivir con la familia Yamada.*

Chi es una gatita curiosa que se queda pasmada con el mundo que tiene por descubrir. Precisamente por encantarse con una mariposa y perseguirla se separa de su madre y sus hermanitos. Así, acaba perdida en un parque sin saber cómo volver a casa. Al ser una cría aún, no puede sobrevivir por sí misma. Y menos con el hambre que tiene. Por suerte, un niño llamado Yohei la encuentra y se la lleva a casa. Chi nunca ha estado en una casa humana y se sorprende con todo lo que hay. Yohei quiere quedarse a Chi, pero el apartamento en que vive la familia prohíbe la tenencia de mascotas.

Sin embargo, tanto al pequeño como a sus padres les cuesta cada vez más llevar a la protectora de animales a Chi, como la llama Yohei debido a que es un sonido que suele hacer. Por eso, deciden quedársela e intentar que nadie se entere de que tienen una gata en casa. Así pues, tienen que enseñarle a que no maúlle, a que haga sus cosas en la cajita de arena que le preparan, a que no arañe los muebles, etc. Cualquier pequeña vivencia es una gran aventura para Chi, que siempre parece al borde de un ataque de nervios. ¡Pero es tan adorable que le perdonan todos los líos que monta!

CHI *Una gatita curiosa y asustadiza que nunca para quieta.*

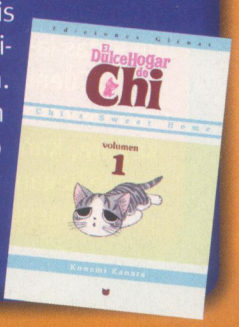
YOHEI *Quiere mucho a Chi y la cuida bien.*

MAMÁ *Le encanta tener a Chi en casa, aunque arañe.*

PAPÁ *Sin duda, Chi es la niña de sus ojos.*

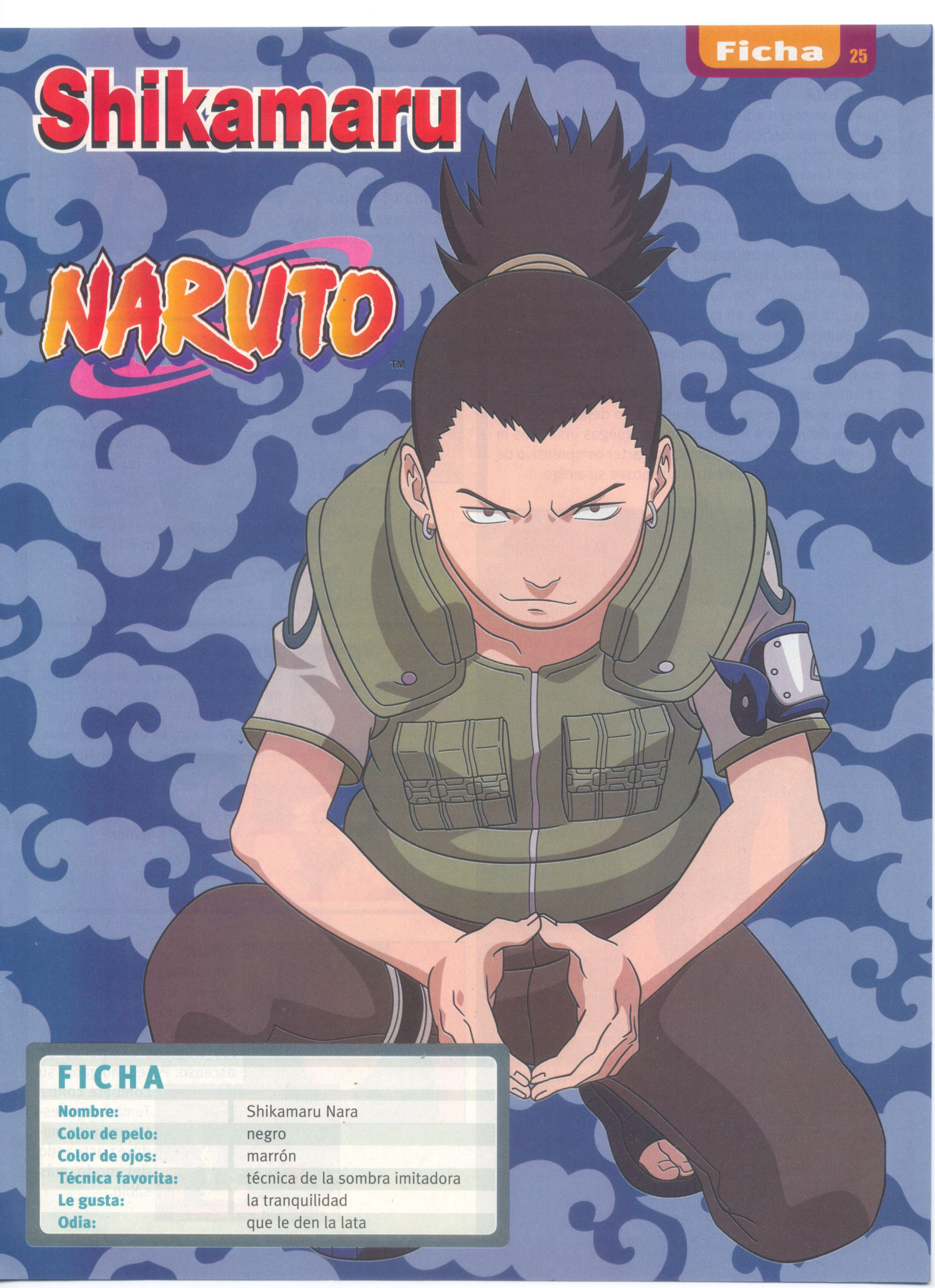
El manga

Este mismo año, en el Salón del Cómic de Barcelona, Ediciones Glénat puso a la venta el primer volumen del manga. Acaba de salir el tercer tomo de los seis que se han publicado en Japón. Cada volumen tiene unas 160 páginas a todo color y cuesta 12 euros.



Shikamaru

NARUTO™



FICHA

Nombre:	Shikamaru Nara
Color de pelo:	negro
Color de ojos:	marrón
Técnica favorita:	técnica de la sombra imitadora
Le gusta:	la tranquilidad
Odia:	que le den la lata

HISTORIA

Quienes conocen a Shikamaru solo por encima no saben que tiene un coeficiente de inteligencia superior a la media. De hecho, suele jugar contra su maestro Asuma al "shogi" (una especie de ajedrez japonés) y siempre gana. El problema es que, debido a su inteligencia, muchas cosas le resultan sencillas y por lo tanto aburridas, de modo que desconecta. Eso le hace parecer pasota.

En el examen de ascenso a grado medio, Shikamaru pone de manifiesto sus cualidades y resulta el único que asciende a "chunin". Pronto recibe su primera misión, traer de vuelta a Sasuke, en la que se muestra como un gran líder. Aunque no le gusta Sasuke, junto a su equipo lo da todo para evitar que caiga en manos de Orochimaru, aunque fracasa.

El mejor amigo de Shikamaru es Choji Akimichi. Van juntos desde muy niños porque a Choji lo dejaban de lado el resto de niños y a Shikamaru los juegos infantiles le aburrían. Shikamaru reconoce el carácter comprensivo de Choji y Choji sabe el potencial que posee su amigo.

"CHUNIN"
El primero de su promoción en ascender.

MADUREZ
Shikamaru actúa siempre con premeditación.

PERSONALIDAD

Shikamaru tiene dos cualidades que conviene destacar: su inteligencia y su extremada vagancia. Su actividad favorita es tumbarse al aire libre y observar las nubes.

TÉCNICAS

Su mayor arma son las sombras. Puede usar su propia sombra para atrapar a los adversarios. Aunque es muy eficaz, tiene una desventaja: si no se ve su sombra (por ejemplo, en la oscuridad), no puede usarla.

FAMILIA Y AMIGOS

Shikamaru vive con sus padres, miembros importantes del clan Nara. Su padre también es ninja. Su mejor amigo es Choji y se lleva bien con Naruto. Dice no entender a las chicas. ¿Será por Ino y Temari?

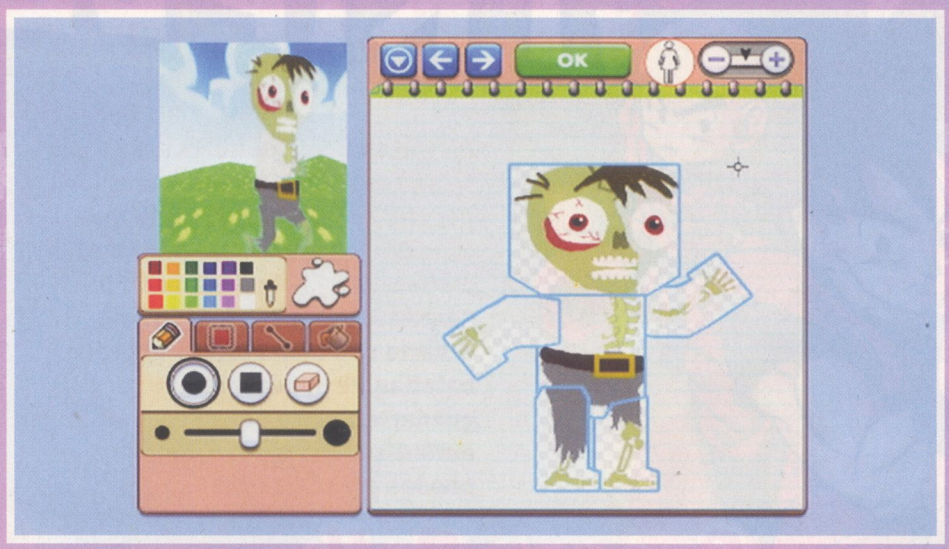
NINJA

Shikamaru se convierte en "genin" sin problemas, pero es que además es el único que asciende a "chunin" en los trágicos exámenes de ascenso. Pese a no ganar su combate contra Temari, demuestra una gran madurez actuando del modo más sabio.

© 2002 MASASHI KISHIMOTO ALL RIGHTS RESERVED.

DRAWN TO LIFE: REINVENTA TU MUNDO

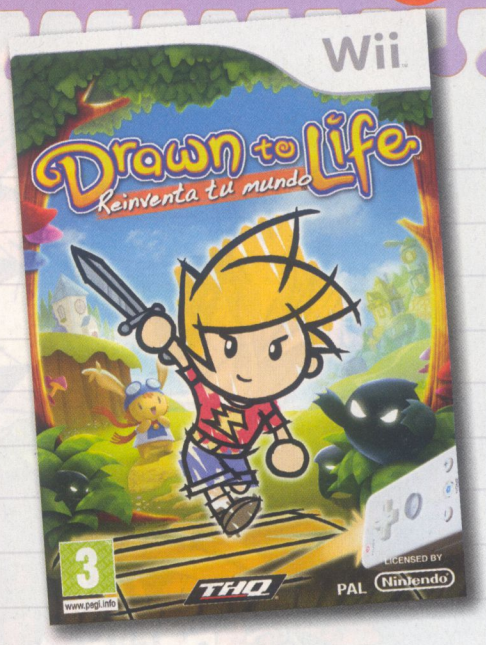
Basado en el método "pinta y juega", el *Drawn to life* para DS supuso una innovación en la personalización de los personajes: tú mismo te creas y coloreas el héroe y parte de los escenarios. En esta segunda entrega, una nueva aventura hará que despiertes tu lado más creativo...



Este segundo juego *Drawn to life* sale además para Wii y mantiene las claves de la originalidad del título: usar tanto el stylus como el Wiimote como si fueran unos pinceles con los que crear el mundo en el que se desarrolla la aventura. No se trata simplemente de colorear a tu personaje, sino que tus dotes artísticas también se extienden a la creación de propulsores, plataformas, herramientas, alas, espadas... tú decides si te quieres currar un dibujo muy elaborado con muchos detalles, o si con cuatro líneas simples ya te vale para poder seguir adelante con la acción. De modo que, si siempre te han gustado los libros coloreables o piensas dedicarte al arte, no lo dudes: iésta es la tuya!

Paleta digital

Como si de un editor gráfico se tratara (como por ejemplo el de Paint), dispones de un montón de colores, diferentes tipos de pincel, plantillas... Un "arsenal" pictórico a tu servicio para que fácilmente puedas ir avanzando en el desarrollo de tu misión. ¿Qué cuál es? Resulta que los Raposa reclaman de nuevo tu ayuda para que salves su civilización, que un malvado ha dejado sin color. De modo que, pincel en ristre, debes iniciar un largo viaje a través de cuatro mundos llenos de peligros y de retos. En esta ocasión además se han incluido en el modo multijugador diversos minijuegos (hockey, baloncesto, fútbol...) que acercan un poquito a *Drawn to life 2* a un juego de rol al uso, con exploración y dosis de plataformas y acción, y que lo hacen mucho más atractivo.



DRAWN TO LIFE 2: REINVENTA TU MUNDO

COMPAÑÍA:
THQ
GÉNERO:
Plataformas
PLATAFORMA:
Wii, DS
IDIOMA:
Español
JUGADORES:
1
DISPONIBLE:
16 de octubre

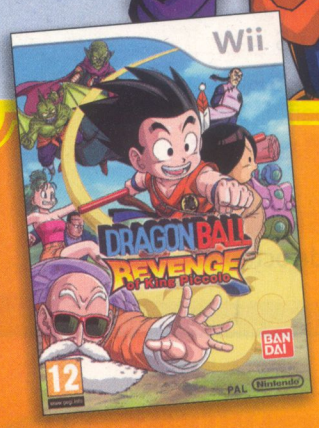
TUS PROPIAS HERRAMIENTAS

Durante el desarrollo del juego te encontrarás con que para superar rompecabezas, vencer a los enemigos o llegar a lugares que parecen inaccesible deberás dibujar la herramienta más indicada. Esmérate y... ihazlo tú mismo!

GOKU POR PARTIDA TRIPLE

Este otoño, Son Goku y sus amigos se enfrentan a los rivales más poderosos en tres nuevos juegos, cada uno para una plataforma distinta: PS3, Wii y Nintendo DS. Como no tienes excusa para no echarle una mano en sus grandes batallas, te ayudamos a elegir cuál quedarte... claro que si eres un auténtico fan de Goku, siempre puedes probar los tres...

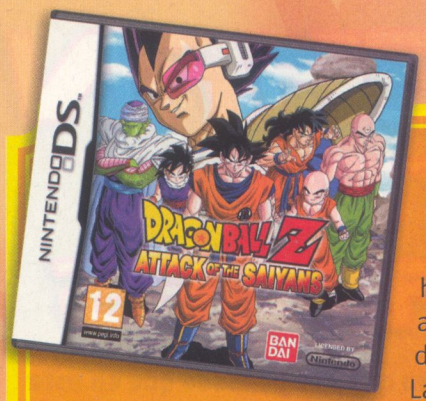
Dragon Ball: Revenge of King Piccolo



Este juego puede convertirse en uno de los mejores del año para Wii. Esta especie de secuela del *Dragon Ball Origins* de DS narra los hechos ocurridos en la niñez de Goku, desde la lucha con la Red Ribbon hasta la lucha a muerte con Piccolo Daimao. Se trata de un título de acción en el que guiarás a Goku a través de diversos escenarios combatiendo a los enemigos que salen a tu paso. Mientras avanzas, recogerás objetos con el fin de ganar dinero y así poder comprar cosas que hagan aumentar tu poder. En muchas de las fases encontrarás también un peligroso enemigo final, ante el que deberás emplearte a fondo con los movimientos y golpes favoritos de Goku (con el *kame-hame-ha* a la cabeza).

Revenge of King Piccolo cuenta con entornos 3D generados por *cel shading*, de forma que parece que estés viendo la serie de animación... ¡solo que la acción depende de ti! Aparte del modo historia, el juego tiene la opción de combate uno contra uno, para lo que cuenta con un variado elenco de personajes. El juego también incluye contenidos desbloqueables (escenarios, personajes, objetos, etc). En definitiva, que nos encontramos ante un título que destaca por su jugabilidad y originalidad... ¡no te lo pierdas!

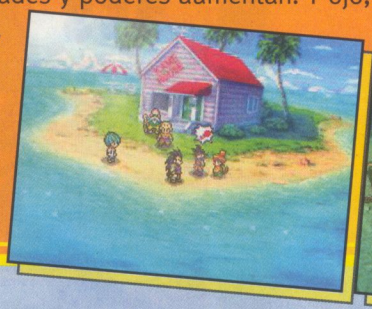
COMPAÑÍA:
Namco Bandai
GÉNERO:
Acción
PLATAFORMA:
Wii
IDIOMA:
Español
JUGADORES:
1-2 jugadores
DISPONIBLE:
Ya a la venta



Dragon Ball Z: Attack of the Saiyans

Si te gustan los RPG clásicos, no dejes escapar este juego para la portátil de Nintendo. La acción se sitúa en la parte inicial de *Bola de dragón Z*, desde la lucha contra Raditz hasta la llegada de Vegeta y Nappa a la Tierra. Pero *Attack of the Saiyans* introduce algunas novedades. Para empezar, controlas a Krilín, Yamcha y Ten Shin Han, a los que debes entrenar de cara a la batalla. Por eso, realizan diversas misiones por el mundo. La más importante es la búsqueda de un valioso objeto en una laberíntica cueva llena de enemigos. Los obstáculos se pueden superar con la fuerza o con los objetos de que dispones. Solo así obtendrás el preciado objeto y la acción podrá seguir, ahora sí, con la peligrosa lucha contra los saiyanos.

La presentación del juego no es espectacular, y los personajes son algo pequeñitos, pero la historia y los combates están muy logrados. En los duelos, cada personaje se mueve por turnos, de ahí que sea importante contar con una estrategia de combate. Conforme los personajes vencen, sus habilidades y poderes aumentan. Y ojo, que en muchos combates controlarás a tres guerreros, que podrán ejecutar increíbles combos en su nivel máximo de poder. Por todo ello, *Attack of the Saiyans* te garantiza horas y horas de diversión en tu DS.



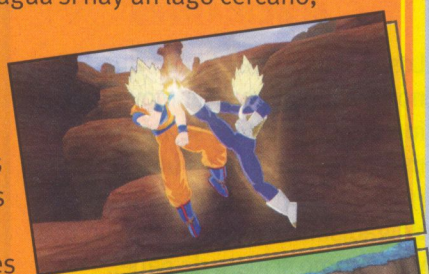
COMPAÑÍA:
Namco Bandai
GÉNERO:
RPG
PLATAFORMA:
Nintendo DS
IDIOMA:
Español
JUGADORES:
1
DISPONIBLE:
Ya a la venta

Dragon Ball Z: Raging Blast

Los jugones de PS3 y Xbox 360 tenéis vuestra dosis de "dragonballmanía" con un juego que sigue la estela de los *Budokai Tenkaichi*. En otras palabras, que ofrece combates uno contra uno a la vieja usanza. Puedes elegir entre más de 70 personajes disponibles –transformaciones incluidas– y un montón de escenarios que te sonarán de la serie de televisión. Unos escenarios, por cierto, con una interactividad total: puedes destruirlos, abrir agujeros en el suelo o meterte en el agua si hay un lago cercano, entre otras muchas cosas.

Uno de los puntos más interesantes del juego es el realismo de los combates. La cámara sigue los movimientos de los guerreros a toda velocidad para no perderse ningún golpe, las ondas energéticas y las explosiones de luz inundan la pantalla a menudo... es casi como si fuera un episodio de la serie.

Al ser un juego de lucha, obviamente lo más chulo es aprender a ejecutar las técnicas de los personajes y sorprender a tu rival con los más devastadores combos. Demuestra que tantos años viciándote a sus predecesores han hecho de ti un crack en ciernes del *Raging Blast*.



COMPAÑÍA:
Namco Bandai
GÉNERO:
Lucha
PLATAFORMA:
PS3, XBox 360
IDIOMA:
Español (solo textos)
JUGADORES:
1-2 , Multijugador
DISPONIBLE:
Ya a la venta

SHIN CHAN CONTRA LOS PLASTAS

Conociendo al bueno de Shinnosuke, seguro que has pensado que en este juego se enfrenta a toda la gente que le cae mal porque no le deja hacer gamberradas... ¡pues no! En esta ocasión Shin Chan se enfrenta a plastas, pero de plastilina, de ahí el título.

SHIN CHAN CONTRA LOS PLASTAS

COMPAÑÍA:
Digital Bros
GÉNERO:
Acción/Plataformas
PLATAFORMA:
DS
IDIOMA:
Español
JUGADORES:
1-5
DISPONIBLE:
29 de octubre

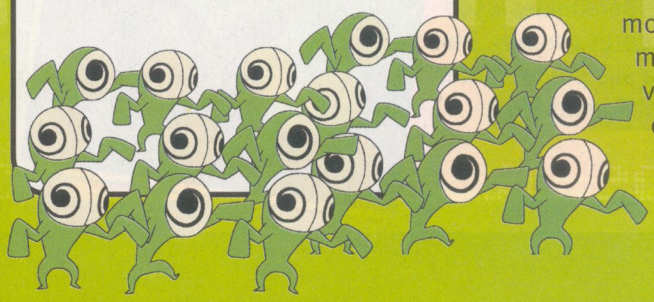
¿Quién no ha jugado alguna vez con una bola de plastilina? Dejando volar la imaginación, se puede moldear casi todo lo que se te pase por la cabeza. Pues bien, Shinnosuke se encuentra un enorme bloque de plastilina y es ahí donde arranca la historia: sin querer, crea un portal entre Kasukabe y Plastilandia, un reino subterráneo de plastilina que quiere invadir nuestro mundo para reblandecerlo. O sea, que ya tenemos al bueno de Shin Chan metido en una de sus extravagantes aventuras provocadas por su facilidad para meterse siempre en líos. Y, claro, lo resolverá con su particular forma de dar su merecido a los malos.

Shin Chan y los plastipoderes

Afortunadamente para la paz mundial Shinnosuke conoce en Plastilandia a una niña, Laika, que le otorgará plastipoderes para poder enfrentarse a los enemigos en igualdad de condiciones. Podrá transformarse de esta manera en helicóptero, peonza, tulipán, aspiradora... objetos que se harán imprescindibles durante el desarrollo de la historia para salvar la Tierra de tanta blandura. Shin Chan dispondrá también de la Plastitola, un arma que lanza plastirrayos y que convierte en inofensivos bloques de plastilina a los adversarios. Por supuesto, como en todas las aventuras protagonizadas por este pequeño gamberrete, contará con situaciones estrambóticas, enemigos delirantes, dosis de humor, y con la ayuda extra del resto de su grupo de amigos: Misae, Hirosho, Himawari y Nevado. ¡No te lo pierdas!

MOVIMIENTOS ALUCINANTES

Los plastipoderes hacen que Shinnosuke pueda realizar movimientos increíbles una vez se ha transformado por ejemplo en una bola que rueda a gran velocidad, o en una delgadísima hoja de plastilina que vuela como si fuera de papel.



BAKUGAN
BATTLE BRAWLERS

Después de muchos meses viendo la serie en televisión y leyendo extensos artículos aquí, en Mega Hiro, el primer juego de Bakugan llega a España. ¿A qué esperas para abrir campo y luchar por ser el número uno?

BAKUGAN: BATTLE BRAWLERS

COMPAÑÍA:
Activision

GÉNERO:
Lucha

PLATAFORMA:
PS2, PS3, XBox 360, Wii, DS

IDIOMA:
Español

JUGADORES:
1, Multijugador

DISPONIBLE:
Ya a la venta

Es el juego de moda desde aquel día en que, de pronto, por todo el mundo comenzaron a caer cartas del cielo. Dan y Shun, entre otros chicos, crearon un juego con ellas y organizaron una página web para retarse entre los jugadores. A ese juego lo llamaron Bakugan. Enseguida se convirtió en un éxito, pero la cosa fue a más cuando las increíbles criaturas Bakugan comenzaron a hablar.

Aprende con Dan y sus amigos

En *Bakugan: Battle Brawlers* comienzas siendo un jugador novato de Bakugan que sabe poco más que lanzar la bola sobre la carta. Pero no te preocupes, tienes al Equipo de Batalla Bakugan a tu lado para ayudarte a mejorar. Lo primero es escoger a tu criatura Bakugan, lo que irá en función del atributo que elijas (Haos, Pyrus, Subterra, etc). Luego llega tu primer enfrentamiento. Será ante Shuji, el chulito al que Dan vence varias veces al comienzo de la serie animada. Mientras aprendes a controlar tu Bakugan y a usar las estrategias adecuadas, competirás con otros jugadores. Así, según vayas ganando duelos, obtendrás puntos Bakugan que te permitirán comprar nuevas cartas, nuevos Bakugan o, sencillamente, hacer evolucionar a tus Bakugan.

Y de ahí a los torneos. Pero cuidado, porque los combates no son únicamente de uno contra uno. También los hay en parejas y batallas reales (todos contra todos). Tienes que aprender a luchar en cualquier modo para ser el mejor. Solo así podrás ayudar a Dan, Runo, Marucho, Shun, Julie y Alice a salvar Vestroia.

BOLA EXCLUSIVA DE REGALO

Hasta agotar existencias, el juego traerá un regalo muy especial: una bola Bakugan exclusiva para coleccionistas. Pero lo más interesante es la criatura que contendrá esa bola... ini más ni menos que Naga! Si quieres hacerte con el dragonoide blanco rival de Drago y causante junto a Hal-G de la crisis de Vestroia, ya sabes, ia comprar el juego!

FIFA 10

Casi simultáneamente con la nueva temporada de fútbol, el *FIFA* llega puntual para que todos los jugones puedan llevar las riendas de su equipo favorito y protagonizar las jugadas más espectaculares. ¡Ves preparando esas sesiones de sofá, pica-pica y fútbol consolero con los colegas!

FIFA 10

COMPAÑÍA:
Electronic Arts

GÉNERO:
Simulador deportivo

PLATAFORMA:
PS3, PS2, PSP, Xbox 360, Wii, DS, PC

IDIOMA:
Español

JUGADORES:
1-4

DISPONIBLE:
2 de octubre

Las principales innovaciones para este *FIFA* 10 se encuentran en la jugabilidad, aspecto que, al fin y al cabo, acaba siendo decisivo en este género. Se ha mejorado la inteligencia artificial y la respuesta tanto de los futbolistas propios como del contrario. Los atacantes, por ejemplo, tratan de no caer en el fuera de juego y exploran nuevas líneas de pase. En defensa, también los jugadores tienen la iniciativa de salir de su posición inicial para tapar peligrosos huecos (ya no sirve vociferar excusas del tipo "pero no ves que está solo"), y los porteros salen mejor en los balones divididos y en los rechaces, y ya no parece que vayan a buscar setas en estas comprometidas situaciones del juego.

Jugones y tiradores

Otra de las novedades que agradecerán los que más horas han dedicado a este título es el actualizado de sistema de regate de 360º, que permite buscar huecos entre los defensas con mayor facilidad; además, el regate lateral se ha simplificado para lucimiento de los más escurridizos. Los impacientes también agradecerán que se han agilizado los parones en el juego, tanto a la hora de sacar las faltas como en el tiempo que el árbitro destina a sacar tarjetas. Pero los aprendices de técnico también verán satisfechas sus expectativas: se ha revisado a fondo el modo Mánager, y el editor de jugadas ensayadas atesora mayor precisión para situar a los jugadores, en un tipo de acciones que, bien entrenadas, nos pueden sacar adelante un partido contra rivales a priori superiores.

A MEJORAR LOS NÚMEROS

Como sabéis la humanidad consolera se divide en dos: los fans del *FIFA* y los del *ProEvo*. Con la versión 9 del *FIFA* se disputaron 275 millones de partidos online y recibió 25 premios internacionales. La edición de este año, con Xavi y Benzema en la carátula, tiene la difícil misión de superar esas cifras.

KINGDOM HEARTS 358/2 DAYS

Ya está aquí el último juego de la popular franquicia de Square Enix y Disney. ¿Te acuerda de Roxas, el chico rubio que aparecía en el prólogo del *Kingdom Hearts II*? Pues si te quedaste con ganas de saber más sobre él, esta es su historia. ¡Lánzate a la aventura!

KINGDOM HEARTS: 358/2 DAYS

COMPAÑÍA:
Koch Media

GÉNERO:
RPG/Acción

PLATAFORMA:
Nintendo DS

IDIOMA:
Español

JUGADORES:
1-4

DISPONIBLE:
Ya a la venta

Kingdom Hearts se ha convertido en una de las sagas más populares de género RPG. La diversión que ofrecen las aventuras protagonizadas por Sora, Donald, Goofy y compañía se lo han ganado a pulso. Este *Kingdom Hearts: 358/2 Days* se sitúa cronológicamente entre *Kingdom Hearts: Chain of Memories* y *Kingdom Hearts II*. Concretamente explica los hechos acaecidos justo antes de que Roxas libere a su equivalente Sora.

Aventuras de un incorpóreo

Roxas es un joven que vive en Twilight Town (Villa Crepúsculo), posee una llave-espada y guarda vagos recuerdos de su vida como Sora, pero no sabe nada acerca de los sincorazón. Cuando la Organización XIII lo encuentra y Xenmas, su líder, le pide que se una a ellos, Roxas acepta con tal de comprender más sobre sí mismo. A partir de entonces, comienza a realizar distintas misiones que tienen un objetivo común: poder invocar Kingdom Hearts y así convertirse en seres completos.

El desarrollo del juego se basa en cumplir las distintas misiones que encomiendan a Roxas. A lo largo de diferentes mundos, tendrás que combatir a numerosos enemigos en batallas en tiempo real, recuperar corazones robados, desbloquear puertas y recopilar objetos. En ocasiones contarás con la ayuda de otros miembros de la Organización XIII, cada uno especializado en unas técnicas concretas que te ayudarán a superar los problemas con que te encuentres. Existe una gran variedad de escenarios y misiones, además de que pasarás de la acción trepidante de un RPG a la aventura pura y dura de las plataformas. Si ya habías jugado a los anteriores *Kingdom Hearts*, lo disfrutarás enormemente. Y si es tu primera vez, tranquilo, que te lo pasarás bomba igualmente.

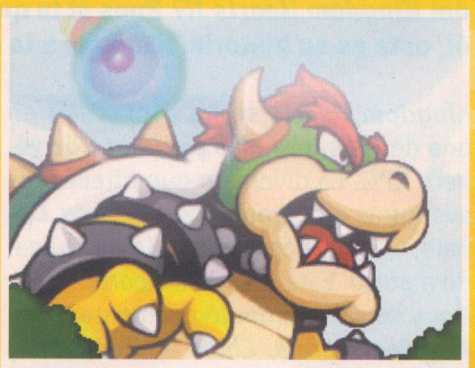
MODO MULTIJUGADOR: COOPERA... Y RIVALIZA

Una de las novedades más chulas del juego es la opción multijugador. Hasta cuatro amigos podréis poneros en la piel de los integrantes de la Organización XIII simultáneamente. Lo mejor es que podréis realizar las misiones ayudándoos mutuamente, pero también sabréis quién ha sido el mejor en cada una de ellas, por lo que... iseréis compañeros y rivales a la vez!

MARIO & LUIGI
VIAJE AL CENTRO DE BOWSER

Ya está disponible un nuevo juego protagonizado por los fontaneros más famosos del mundo. En esta ocasión, Mario y Luigi viven una increíble aventura... ¡en el interior de su archirrival Bowser!

El científico Fawful ha llegado al universo Mario con intención de dominarlo. Para ello, no solo necesita deshacerse de los héroes locales, Mario y Luigi, sino también de otros malvados poderosos, como Bowser. Tras lograr que Bowser engulla a sus enemigos, trata de arrebatarle su castillo, despertando su ira. Mientras Bowser lucha por evitarlo, en su interior los hermanos fontaneros buscan una salida, para lo que se enfrentan a numerosos obstáculos. ¡Así surgen dos historias paralelas!



Cambia de argumento

Uno de los aspectos más interesantes que presenta el juego es que aquello que hacen Mario y Luigi en el interior de Bowser tiene efectos en lo que su enemigo favorito realiza. Por eso, estos enemigos declarados deben colaborar a la fuerza para cumplir sus objetivos. Cuando no puedas continuar avanzando, te verás obligado a cambiar de historia para encontrar una solución. También deberás demostrar tu pericia con los controles. No en vano, los ataques de los protagonistas se basan en una combinación de botones que provocará mayores daños al rival cuanto mejor sea la coordinación y los tiempos de ejecución. En función de lo bien que lo hagas a la hora de atacar y defenderte, ganarás puntos de experiencia. Conforme más acumules, tus características y habilidades mejorarán. También aprenderás nuevos movimientos y obtendrás objetos imprescindibles para seguir adelante en ambos argumentos.

Tu DS será testigo del interior de Bowser en una entretenida aventura que mezcla la acción pura de las plataformas en un *scrolling* lateral en 2D –como los juegos de Mario de toda la vida– y el combate por turnos típico de los RPG. No cabe duda que *Mario & Luigi: Viaje al centro de Bowser* te proporcionará horas y horas de diversión.

MARIO & LUIGI: VIAJE AL CENTRO DE BOWSER

COMPAÑÍA:
Nintendo

GÉNERO:
Aventura/RPG

PLATAFORMA:
Nintendo DS

IDIOMA:
Español

JUGADORES:
1

DISPONIBLE:
Ya a la venta

TERCERA AVENTURA ACTUANDO A LA VEZ

Aunque Mario y Luigi se han apoyado en casi todos los juegos que han protagonizado, lo cierto es que no han sido tantos aquellos en los que actuaban a la vez en pantalla dirigidos por un mismo jugador. De hecho, esta es la tercera vez que ocurre. Primero fue en el *Superstar Saga* de Game Boy Advance y, más tarde, en el *Partners in Time de DS*. Así pues, este *Viaje al centro de Bowser* es su tercera ocasión.

MARVEL SUPER HERO SQUAD

Una de las series animadas del año en Estados Unidos ha sido *Marvel Super Hero Squad*, donde los superhéroes se enfrentan a los supervillanos con el aspecto mini de la popular colección de muñecos del mismo nombre. Su llegada a las consolas no se ha hecho esperar.

Los héroes de Marvel han visto revitalizado su éxito gracias a las taquilleras películas producidas en los últimos años (*X-Men, Spiderman, X-Men Origins: Lobezno*), pero también debido a las series de animación realizadas a su rebufo, como *El increíble Spiderman* o este *Marvel Super Hero Squad*. Con su aspecto infantilizado y simpático, los defensores del bien y la justicia llevan su lucha contra los malos más malvados a los videojuegos.

¿Superhéroe o supervillano?

El juego comienza con una decisión que deberás meditar bien: la elección del personaje que controlarás. Lobezno, Hulk, Thor, Iron Man, Silver Surfer y Falcon; en función del superhéroe que escojas, las misiones que debes cumplir para salvar Hero City cambiarán. El modo historia presenta 6 misiones y varias más extra. En ellas, podrás adquirir nuevos superpoderes, además de desbloquear trajes, objetos, escenarios de batalla y personajes.

Igual de entretenido –¡o más!– resulta el modo batalla, porque puedes elegir tanto a un superhéroe como a un supervillano. 20 personajes estarán a tu alcance y el de tus amigos, porque en este modo podréis divertiros hasta cuatro jugadores en un campo de batalla que se alterará durante la lucha, tanto por los destrozos como por el clima.

Así pues, combina tus golpes para dotar de mayor potencia los ataques y sírvete de tus superpoderes con habilidad y no habrá supervillano que se te resista. ¿O tal vez ningún superhéroe?

MARVEL SUPER HERO SQUAD

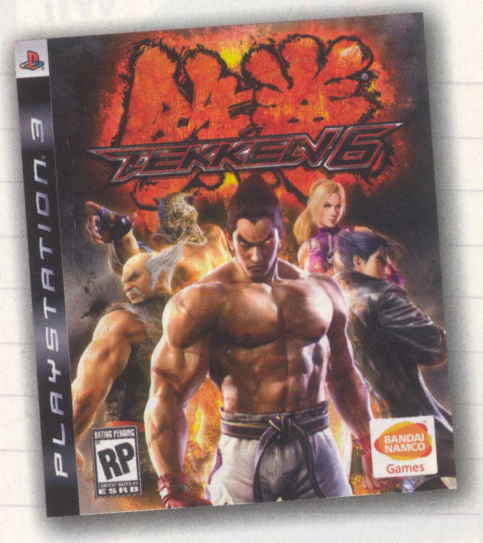
COMPAÑÍA:
THQ
GÉNERO:
Acción
PLATAFORMA:
PS2, PSP, Wii, DS
IDIOMA:
Español
JUGADORES:
1-4
DISPONIBLE:
Ya a la venta

UN MODO DE BATALLA BESTIAL

Uno de los grandes alicientes de este juego es su modo batalla. Primero, porque puedes elegir ser un superhéroe o bien un supervillano. Y segundo, porque te permite tres opciones de lucha: un todos contra todos, una lucha por equipos (2 contra 2) o un combate en desventaja (3 contra 1). ¡Si te reúnes con los amigos para echar unas partidas, la diversión está asegurada!

TEKKEN 6

La famosa saga de combates en 3D regresa, esta vez también en Xbox 360 con sus características dosis de movimientos alucinantes y luchadores con carisma. Una perita en dulce para los seguidores del género de los mamporros con clase.



TEKKEN 6

COMPAÑÍA:
Namco Bandai Games

GÉNERO:
Lucha

PLATAFORMA:
PS3, PSP, Xbox 360

IDIOMA:
Español

JUGADORES:
1-2

DISPONIBLE:
30 de octubre

Sin excesivas novedades remarcables en esta sexta edición del Torneo del Puño de Hierro, el Tekken ofrece a sus muchos seguidores, eso sí, fidelidad a los combates uno contra uno (el modo Versus es sin duda el preferido por los jugones) plagados de combos trepidantes, proyecciones tridimensionales de aúpa y efectos de luz y sonido que suman espectacularidad a los impactos producidos en el fragor de la lucha. Por primera vez en formato multiplataforma, el Tekken ha aprovechado para hacer un lavado de cara a alguno de los personajes clásicos, y para fichar a nuevos y carismáticos luchadores, como el gordinflón Bob, las féminas Zafina y Leo, la niña-robot Alisa y el noble (por su clase social) Lars.

Mejores escenarios

Donde más se hace patente el carácter multiplataforma de este Tekken es en la definición y el diseño de los escenarios, que ha mejorado sensiblemente, con detalles más precisos, fidedignos efectos de luz, y transiciones realistas, por ejemplo, en el cambio de la luminosidad a medida que se va acercando la noche. Además, dentro de las modalidades incluidas en esta edición, destaca un *beat'm up* denominado Tekken Force, que resulta especialmente entretenido cuando se disputa en cooperación con algún amigo. Por otra parte, el *Tekken 6* también dispone de algunas opciones *online* y de logros y trofeos desbloqueables a medida que se avanza en el desarrollo de la historia, para que veas que no todo es pelear en esta vida.

UN JUEGO TARDÓN

Pese a la popularidad de la saga, lo cierto es que esta sexta entrega ha hecho morder las uñas de impaciencia a los fans, y llega tras mucho tiempo de preparación. El primer adelanto se dio en un vídeo render en el E3... ide 2005!, y han sido necesarios más de 3 años de desarrollo del título.

MARIO & SONIC EN LOS JJ.OO. DE INVIERNO

Un poquito antes de que se disputen los Juegos Olímpicos de Invierno en Vancouver (Canadá) llega la adaptación consolera oficial, protagonizada por dos de los personajes más populares en el mundo de los videojuegos, en un título arcade con una dificultad apta para todos los públicos.

Con una voluntad clara de mejorar la anterior incursión olímpica del fontanero y el erizo (para los Juegos Olímpicos de Verano de Beijing 2008), que fue un exitazo en ventas, en esta ocasión, sin abandonar la sencillez en la jugabilidad, se ha potenciado sobre todo el modo multijugador. Para favorecer los amistosos "piques" con colegas o con familiares, estas opciones, tanto en modo cooperativo como individual, estarán disponibles desde el primer momento, sin necesidad de desbloquearlas. Asimismo, se ha incrementado la nómina de personajes de los respectivos universos de ambas mascotas, de manera que ahora podrás usar a Donkey Kong o Metal Sonic, por ejemplo.

Sobre la tabla

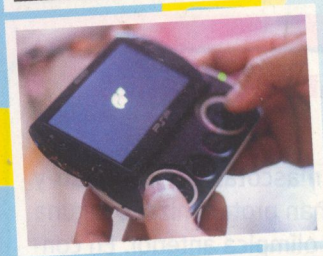
En la versión para la Wii, habrá muchas pruebas (como las de snowboarding) que, aunque no será imprescindible tenerlo para jugar, se han diseñado para ser disfrutadas con el Wii balance board, el mando-tabla en el que podrás poner a prueba tu equilibrio mientras desciendes a toda velocidad por la pista o luces tus mejores trucos en las rampas. De igual forma, los mandos se empuñarán como si fueran palos de esquí en otras pruebas. En cuanto a la variedad de deportes, están las disciplinas clásicas (hockey sobre hielo, descenso, velocidad, saltos...), y otras mucho más singulares agrupadas en los llamados Dream Events, en los que las armas y los power-ups están a la orden del día, y que se acercan más a los otros títulos protagonizados por este par de carismáticos héroes virtuales.

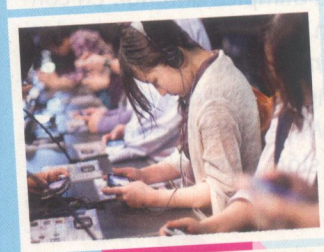
MARIO & SONIC EN LOS JUEGOS OLÍMPICOS DE INVIERNO

COMPAÑÍA:
Sega
GÉNERO:
Deportes
PLATAFORMA:
Wii, DS
IDIOMA:
Español
JUGADORES:
1-4
DISPONIBLE:
16 de octubre

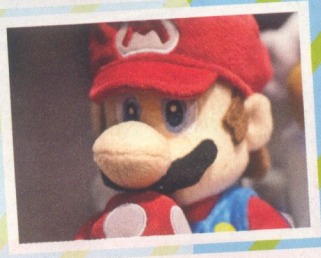
PARTICIPACIONES OLÍMPICAS

Las dos mascotas de Nintendo y Sega ya han protagonizado alguna aventura olímpica anterior. En concreto, en *Mario & Sonic en los Juegos Olímpicos*, ambos competían en Beijing 2008 y en la edición para Wii, al igual que en esta versión invernal, podías enfrentarlos a tu Mii.





TOKYO GAME SHOW 2009



A finales de septiembre se celebró en Japón una de las ferias de videojuegos más importantes del año, la Tokyo Game Show. Mega Hiro estuvo allí, hicimos muchas fotos y nos enteramos de un montón de lanzamientos. ¡Fue una pasada!

Desde 1996, los profesionales y los jugadores de videojuegos japoneses tienen una cita ineludible para conocer los títulos más potentes que está preparando la industria. Este año, el Makuhari Messe de Chiba se llenó de gente entre el 24 y el 27 de septiembre. Al igual que sucede con el Tokyo Anime Show, al que también asistimos en primavera, la feria duró cuatro días, de los cuales los dos primeros estuvieron centrados en los profesionales –empresas y medios de comunicación– y los dos últimos se abrió la entrada al público general.

Uno de los mejores aspectos de la Tokyo Game Show es lo bien delimitadas que están las zonas. La más amplia es zona general, donde colocan los puestos las empresas como Square Enix, Nintendo, Sony, Bandai o Capcom. Es allí donde se forman las aglomeraciones de público. Luego tenemos el área de negocios, cerrado a los profesionales del sector; la zona de ventas, donde están las tiendas que venden juegos; una zona infantil donde triunfan los títulos de Sega; o una parte dedicada a los juegos para ordenador y móvil.

El ambiente es fantástico, al estilo de nuestro Salón del Manga. Durante los días iniciales se llevan a cabo unas presentaciones de novedades masivas, modernas y muy profesionales. Los otros dos días abunda la gente disfrazada de personajes de videojuegos, que no paran de fotografiarse con los visitantes. Pero lo mejor de todo son las centenares de máquinas disponibles para jugar. Todas las plataformas tienen su rinconcito. Por no comentar iniciativas inusuales, como la exposición de armaduras de samurai que preparó Kemko, el estudio que creó la saga de *Dinasty Warriors*, y de la que puedes ver alguna foto por aquí. Definitivamente, la Tokyo Game Show es el paraíso de los jugones...

LO QUE VIENE

En la Tokyo Game Show se anunciaron y se empezaron a ver un montón de juegos de los que podremos disfrutar en este final de año y en el próximo 2010. Echa un vistazo a los siguientes títulos para ver lo que llegará al mercado próximamente...

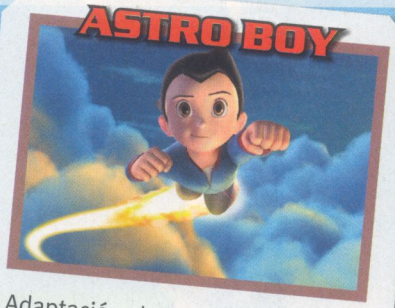
SUPER MONKEY BALL STEP & ROLL

Los monos que viajan en esferas de cristal regresan a la Wii para volverte loco con sus complicadísimas pruebas de habilidad. ¡Y ahora, usan la Tabla Wii!

FINAL FANTASY XIII

Un juego que en realidad es un multijuego para varias consolas, y que puede volver a revolucionar el genéro del RPG.

ASTRO BOY



Adaptación de la película de animación que se está preparando de la obra inmortal de Osamu Tezuka. Lo mejor de todo... ¡es que falta muy poco para que llegue aquí!

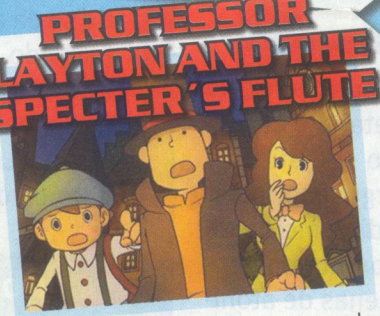
OKAMIDEN

La secuela para DS del Okami que salió para PS2 y Wii, con una cuidada ambientación oriental, y protagonizada por un curioso lobo blanco.

INAZUMA ELEVEN 2

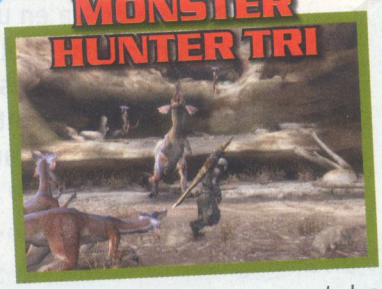
Un título que demuestra que el fútbol y el RPG pueden ser géneros compatibles... ¡y encima con alienígenas de por medio!

PROFESSOR LAYTON AND THE SPECTER'S FLUTE



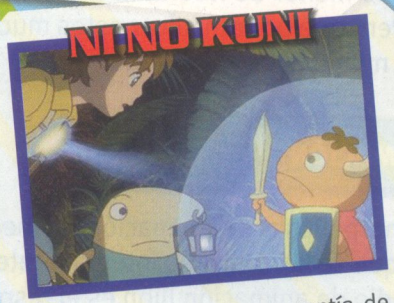
Cuando aún estamos disfrutando de *La caja de Pandora* en España, ya se anuncia la nueva aventura del profesor. ¡Prepárate para exprimirte de nuevo los sesos!

MONSTER HUNTER TRI



La nueva entrega de *la saga de los cazadores de monstruos* será para Wii, y permitirá cooperar a dos jugadores a la vez en la misma pantalla.

NI NO KUNI



Aventura para DS con garantía de calidad: la animación ha corrido a cargo del mismísimo Studio Ghibli.

TATSUNOKO VS CAPCOM

Los protagonistas de Street Fighter se ven las caras con los personajes creados por la productora responsable, entre otros, de Comando-G. ¡Saltarán chispas!

KINGDOM HEARTS: BIRTH BY SLEEP

El híbrido entre *Final Fantasy* y Disney vuelve con fuerza a la PSP en un juego ambientado diez años antes del primer título de la saga.

PUYO PUYO 7

El clásico juego de eliminar grupos de bolas del mismo color llega entre otros a la Wii, con opción para multijugador en la misma pantalla.

PLANET 51

Unos alienígenas verdes se disponen a invadir la Tierra y... ¡no! ¡Espera! ¡Al revés! Esta vez son los humanos los que se disponen a invadir el planeta de los alienígenas verdes... o eso es lo que creen algunos de ellos.

UN PEQUEÑO PASO PARA EL HOMBRE...

El módulo de aterrizaje del astronauta terrícola Charles T. Baker aterriza en un planeta que él cree deshabitado. Chuck sale del módulo con su traje espacial, da unos pocos pasos y, orgulloso, planta la bandera... y se da cuenta inmediatamente de que está en medio de un tranquilo barrio residencial y está siendo observado por docenas de atónitos habitantes de Planet 51... ¡que nunca han visto un alienígena!

¿ALIENÍGENAS PELIGROSOS?

Planet 51 es bastante parecido a los Estados Unidos de los años 50. Un lugar tranquilo y apacible, ¡por lo menos hasta que llega el invasor humano! Chuck huye y se esconde como puede, pero pronto llegan los militares de Planet 51 a las órdenes del General Grawl y capturan su módulo. ¡Y sin él Chuck no puede volver a su nave! La nave de Chuck está en órbita al planeta, y si Chuck no vuelve a ella a tiempo, esta se irá sin él.

METIDOS HASTA EL CUELLO

Lem, un muchacho de Planet 51 de 16 años, responsable y buen estudiante, se ve involucrado en el lío tremendo en el que se acaba de meter Chuck cuando se da cuenta de que el astronauta humano no es malvado, terrible, ni intenta conquistar Planet 51. Lem contará con la ayuda de su amigo Skiff y de Eckle, el hermano menor de Neera, la chica que le gusta a Lem. ¿Pero qué podrán hacer estos muchachos contra los militares de su planeta?

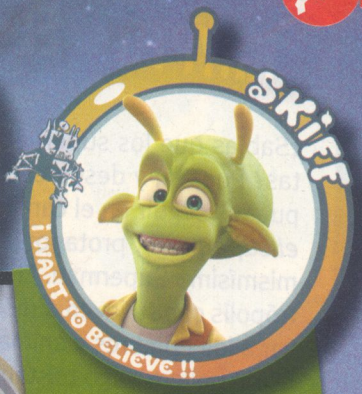
LA MEJOR ANIMACIÓN

Planet 51 es una película de animación 3D hecha por ordenador que se ha realizado íntegramente en España. El estudio de animación Ilion es el responsable de esta disparatada aventura alienígena que se estrena el 27 de noviembre en nuestros cines. ¡Hay que verla!

Lem es un chico modelo. No se salta las clases, nunca llega tarde y siempre hace lo correcto. Pero poco a poco, con la ayuda de Chuck, va a descubrir que si quiere salvar su planeta no puede seguir siempre las reglas.

Chuck no es un astronauta corriente, aunque pueda aparentarlo. Su sonrisa y encanto personal le han convertido en héroe de millones en la Tierra. Nada le gusta más que las chicas y salir en las noticias.

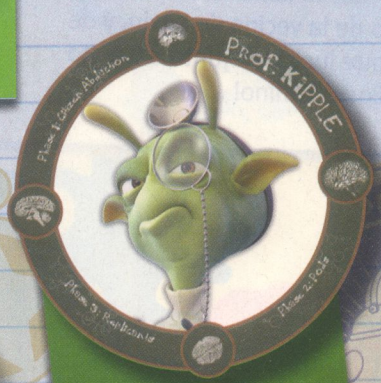
Neera es guapa y tiene una personalidad muy fuerte. No le gusta nada que le digan lo que tiene que hacer y, sobre todo, no soporta que le digan con quién tiene que estar. Le gustan las sorpresas... ¡y se va a llevar unas cuantas!



Skiff es el mejor amigo de Lem. Es un poco paranoico y siempre está pensando que el gobierno miente y esconde la verdad sobre los aliens... ¡que realmente existen! Quiere encontrar a alguien que le comprenda y le quiera.

Eckle es el hermano pequeño de Neera. Le encantan los cómics, las pelis de ciencia ficción, los monstruos y los alienígenas. Eckle es un torbellino de entusiasmo... ¡hasta tal punto que tiene locos a sus padres!

Rover es un pequeño robot con ruedas que acompaña a Chuck en su misión. Está diseñado para explorar planetas alienígenas, recoger muestras de rocas (¡le encantan las rocas!) y enviar fotos a la Tierra.



Este personaje es el científico más brillante de Planeta 51. Aunque sea la mitad de alto que cualquier otro, su cerebro es el más grande del planeta. Insiste en capturar al alinígena Chuck vivo para poderlo estudiar.

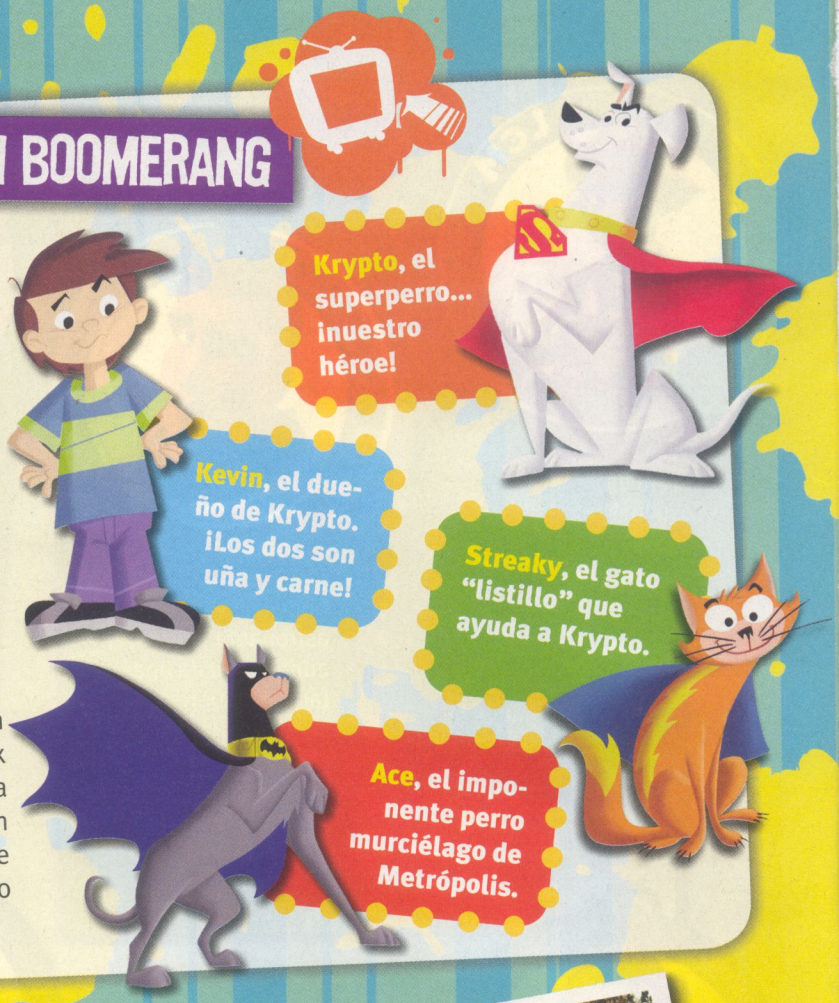
Fuerte, perseverante y con una presencia que da miedo, el General Grawl es la persona más poderosa del Planeta 51. Como comandante del ejército, es su misión proteger el planeta de invasiones alinígenas.

¡ESTRENO EN CINES EL 27 DE NOVIEMBRE!

KRYPTO EL SUPERPERRO, EN BOOMERANG

¿Sabías que los superhéroes también tienen mascotas? Pues sí, y desde este mismo mes de octubre ya puedes seguir en el canal Boomerang la serie *Krypto, el superperro*, protagonizado por la fiel mascota del mismísimo Superman. El bueno de Krypto vive en Metrópolis con su joven dueño, Kevin, y se encarga de salvar a los hombres y animales de su ciudad que corren algún peligro (algo bastante habitual, habiendo tantos supervillanos como hay). Krypto, que en realidad era un piloto de pruebas en el planeta natal de Superman, Krypton, llegó a la tierra por accidente, pero pronto se encontró con Kevin, con quien desarrolló una relación muy especial, y hasta pueden hablar gracias a un intercomunicador especial.

En sus aventuras, Krypto deberá hacer frente a un montón de enemigos, como Ignatius, la iguana de Lex Luthor, Bud y Lou, las hienas del Joker, e Isla, la gata siamesa de Catwoman. Por suerte también contará con la ayuda de Streaky, el gato de la vecina de Kevin, y de Ace, el perro murciélago, que lucharán junto a Krypto por defender Metrópolis. ¡Poder canino!



¿CONOCES LA ESCUELA DE FRIKIS?

Theo, Madeleine, Lulu y Garrison tienen algo en común: todos sufren una fobia de uno u otro tipo. Sus extrañas obsesiones acaban juntando a los cuatro jóvenes en la misteriosa Escuela de Frikis, un lugar aislado en medio de un bosque, regentado por una tal Sra. Wellington, una mujer excéntrica que usa peluca y que siempre tiene a su lado a su mayordomo ciego. ¿Te parece un argumento lo bastante original para un libro? Pues prepárate, porque ese es solo el principio de las extrañas aventuras que correrá este atípico cuarteto de héroes en las páginas de Escuela de frikis, de Gitty Daneshvari, el primero de una saga de cuatro libros que pronto tendrá su adaptación al cine. ¡Aún tienes tiempo para leerlo!

ZEKE Y LUTHER

Disney XD ha empezado fuerte, y además de *Aaron Stone* (de la que puedes saber más cosas si miras a la derecha de esta página), también ha estrenado *Zeke y Luther*, una comedia protagonizada por dos jóvenes surferos urbanos que deciden unirse para perfeccionar su dominio del monopatín.

Y mientras tratan de dominar el objeto por el que sienten tanta veneración, claro, los dos amigos tendrán que vérselas con los problemas típicos de la adolescencia, que pueden ser casi tan arriesgados como el skating: una fastidiosa hermana, un skater rival, un empollón y una nueva chica llegada de Inglaterra que se muda a la casa de enfrente serán solo algunos de los personajes a los que conocerán en su gran "aventura"...

PERSONAJE MEGA HIRO DEL MES

Aaron Stone

El último gran héroe de Disney lucha contra el mal en Internet, viste un traje acorde con su tarea y usa armas de última generación. Para Aaron Stone, todo ello es tan virtual como real. ¡Y lo vive en Disney XD!

Desde el 18 de septiembre, Disney XD sustituye a Jetix. En su parrilla destaca por encima de todo *Aaron Stone*. Esta serie de imagen real, la primera creada específicamente para Disney XD, es una historia llena de acción en la que tienen un fuerte protagonismo Internet y los videojuegos. Todo comienza cuando el adolescente Charlie Landers acepta la increíble propuesta del dueño de Industrias Hall y creador del popular videojuego on-line Hero Rising: ¡convertirse en una versión de carne y hueso de su héroe virtual, Aaron Stone!

LA AMENAZA OMEGA

Según explica el señor Hall, las siete mentes más brillantes del planeta se han unido para dominar el mundo. Debido a un experimento fallido de Industrias Hall, estos genios se han vuelto muy violentos y desean acabar con la humanidad para crear una nueva raza bajo su control. Aaron Stone es el único capaz de detenerlos, para lo que tendrá que emplear toda su fuerza y pericia.

VALIOSOS ALIADOS

Como Aaron Stone, Charlie no lucha solo. A su lado tiene al enorme robot dorado Terminus Mag –que en realidad es su hermano pequeño Jason–; Dark Tamara, una especialista en ordenadores y armas –que además es su vecina, Emma–; y el androide S.T.A.N., obediente defensor de los humanos. Aparte de ellos, Aaron Stone cuenta con el apoyo total de los miembros de Industrias Hall.

¡PREPARA TU FIESTA DE HALLOWEEN!

La noche de Halloween es una fiesta cada vez más popular en todo el mundo. Aunque el "truco o trato" puerta a puerta sigue siendo cosa de los estadounidenses, lo que sí puedes hacer es una terrorífica fiesta en casa. ¡Sigue estos consejos!

Una auténtica casa del terror

Como es lógico, la casa tiene que ir en consonancia al ambiente lúgubre de esa noche de brujas, espíritus y monstruos. Para darle ese toque tenebroso a las habitaciones, lo ideal es colocar telas negras tapando las paredes. La atmósfera será aún más tétrica si llenas los rincones altos de telarañas (en las tiendas de broma venden un spray que la imita a la perfección) y además dejas en lugares estratégicos distintos bichejos –de goma, claro– como arañas grandes y peludas, ratones y murciélagos. Para los más atrevidos, cabe la opción de hacer una versión aún más espeluznante. ¿Cómo? Colocando por toda la casa calaveras, huesos, candelabros encendidos y, por supuesto, calabazas que sonrían terroríficamente.

Música, comida y ropa a tono

Una vez tengas a punto todo el atrezzo, no hay que olvidar poner una música acorde. Para empezar vale la música ambiental. Recomendamos bandas sonoras de películas de terror, como *Psicosis*, *El resplandor*, *Halloween* o *El exorcista*. ¡No habrá quien pueda con la tensión! Y si hay que bailar, prueba los altos decibelios del gothic metal. Nick Cave, Slipknot, Mayhem o el famoso Marilyn Manson son buenas opciones. La comida es otro aspecto que se puede adaptar a tan mágica noche. Tienes desde los huesos de santo hasta chuches que imitan ojos, dedos, etc. ¿Te atreverás a probar bocado? En cuanto a la bebida, ¿qué hay más sorprendente que un buen zumo de tomate? Al ser rojo, más de uno no podrá evitar pensar que es sangre. Finalmente, la diversión se multiplicará si hay que asistir disfrazado. ¡Y si es de monstruo, mejor! Vampiros, fantasmas, brujas, hombres lobos, momias... Hay donde elegir.

EL ORIGEN DE HALLOWEEN

Halloween tiene su origen en la cultura celta, así que tiene cerca de 2.500 años. Para los celtas, el verano terminaba el día 31 de octubre. Se creía que esa noche los espíritus podían salir de los cementerios y apoderarse de los cuerpos vivos. Por ello, colocaban huesos y calaveras de ganado fuera de sus casas para que los espíritus buscaran otro lugar mejor donde resucitar. Con el tiempo, la mezcla de esta creencia con otras leyendas y motivos religiosos ha modificado Halloween hasta convertirlo en la noche mágica que todos conocemos. Una noche de fiesta en la que se disfruta pasando miedo.

CÓMO HACER UNA CALABAZA DE HALLOWEEN

MATERIAL NECESARIO

- 1 calabaza
- 1 cuchara grande
- 1 rotulador negro
- Hojas de papel

PIDE AYUDA A UN ADULTO

ANTES DE EMPEZAR

Ten a mano todo lo necesario: compra una calabaza grande en la frutería, dibuja varios modelos de cara en las hojas de papel y escoge el que más te guste, y prepara una cuchara grande y un rotulador negro.

PASO 1

Piensa que no es tan fácil como parece, así que mejor pide ayuda, ¿vale? Lo primero es abrir la calabaza por la parte de arriba. Ten en cuenta que la parte cortada luego tendrá que servir como tapa. Además, por el agujero abierto debes poder meter la mano.

PASO 2

Toca quitar la pulpa y las pipas de la calabaza, para lo que necesitas la cuchara. No tardarás mucho rato, pero ten paciencia. Procura dejar un par de centímetros de pulpa en toda la extensión de la calabaza.

PASO 3

Una vez hayas vaciado la calabaza, hay que crear la cara terrorífica. Dibuja con el rotulador los detalles (ojo, nariz y boca) que habías elegido. Una vez esté acabado, corta perpendicularmente y sin hacer excesiva fuerza, no sea que la calabaza se rompa. Prueba a hacer los cortes desde dentro hacia fuera y empieza por los detalles más pequeños. Cuando hayas acabado, empuja la parte cortada desde fuera hacia el interior y luego sácala.

PASO 4

Después de crear los detalles y retirar la cáscara sobrante, toca colocar la vela. Para ello, hay que hacer un corte circular en el fondo de la calabaza, pero atención: debe ser del mismo grosor que la vela. Así encajará bien. Asegúrate al ponerla.

PASO 5

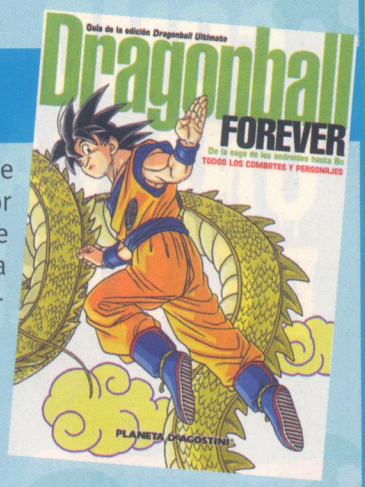
Tras eso, hay que hacer un agujero de unos cinco centímetros de diámetro en la parte de arriba (si hay suficiente espacio, en la "tapa" que cortaste al principio) para que pueda salir el humo de la vela. Cuando lo tengas, puedes encender la vela, colocar la tapa... ¡y ya tienes tu terrorífica calabaza de Halloween!

DR. SLUMP ULTIMATE EDITION

El profesor Norimaki es un tipo patético, pero un inventor genial. Capaz de crear los más increíbles cachivaches, su último proyecto ha sido Arale. ¡Un robot con aspecto de niña! Arale es alegre, corta de vista, inocentona y muy, muy fuerte. Sus travesuras pronto traen por el camino de la amargura a toda la Villa del Pingüino, un lugar poblado de personajes extravagantes y ridículos. Arale pronto toma parte en los líos del profesor, como su intento de seducir a la preciosa profesora Yamabuki o su lucha sin tregua con el profesor Mashirito. ¡Humor y acción en la obra que encumbró al autor de *Dragon Ball*!

Akira Toriyama / 15 tomos / 248 págs / 9,95 euros / Planeta DeAgostini Comics

DRAGON BALL FOREVER



Esta segunda guía de *Dragon Ball* publicada por Planeta aporta toda clase de información curiosa acerca del fantástico universo creado por Akira Toriyama. Conoce los detalles más curiosos sobre los personajes principales y secundarios, los escenarios de las batallas y las aventuras, los objetos clave, las tramas, etc. Disfruta también de un puñado de homenajes a la obra por parte de los principales dibujantes de la editorial original japonesa, Shueisha. Un libro imprescindible para los fanáticos del manga para chicos más famoso de la historia. ¡Recuerda que también está disponible *Dragon Ball Landmark*!

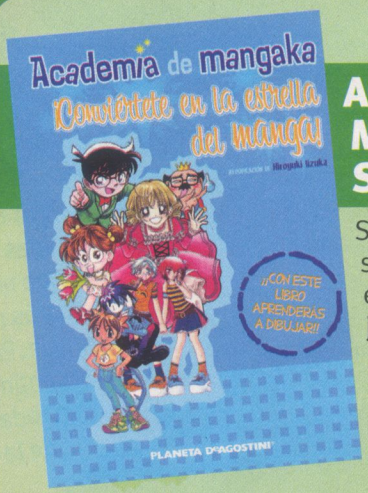
Akira Toriyama / Tomo único / 176 págs / 9,95 euros / Planeta DeAgostini Comics

I"S

Ichitaka Seto está enamorado de su guapísima compañera de clase Iori Yoshizuki. Sin embargo, no se atreve a hablar con ella. El azar, o tal vez el destino, quiere que ambos sean elegidos para encargarse de la fiesta de bienvenida a los nuevos alumnos. A partir de ese momento, los dos comienzan a conocerse mejor y, entre malentendidos y situaciones rocambolescas, sus corazones parecen acercarse. Con el regreso a Japón de Itsuki, una amiga de la infancia de Ichitaka, se forma un triángulo amoroso que será difícil de romper sin que una de las partes salga dolida. Nadie dijo que el amor fuera fácil.

Masakazu Katsura / 15 tomos / 176 págs / 9,95 euros / Planeta DeAgostini Comics

ACADEMIA DE MANGAKAS: SHONEN



Si siempre has querido saber cómo es la vida y el trabajo de los dibujantes de manga, además de conocer sus secretos, técnicas y consejos, este libro es para ti. Aprende todo lo necesario para dibujar manga para chicos siguiendo las pautas de algunos de los mejores mangakas de la actualidad, como Gosho Aoyama –autor de *Detective Conan*- o Mitsuru Adachi. Este práctico manual te servirá para descubrir las bases que todo aspirante a dibujante debe dominar si quiere dar el salto profesional algún día. Y si lo que quieres es dibujar manga para chicas, Planeta también lanza Academia de mangakas: shojo.

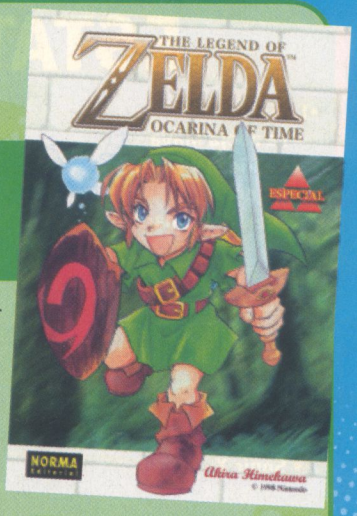
Varios autores / Tomo único / 208 págs / 7,95 euros / Planeta DeAgostini Comics

SAINT SEIYA: NEXT DIMENSION

En la batalla final que libran los caballeros de bronce contra el dios de la muerte Hades, este afirma que en su anterior vida Pegaso y él fueron amigos. Mientras continúa el combate, Hades rememora aquella vida que tuvo lugar casi 250 años antes. Antes de que se produjera la última guerra sagrada, vivía como Alone y tenía por mejor amigo a Tenma, el que sería caballero de Pegaso en esa época. Dohko y Shion, recién nombrados caballeros de oro, conocen a los dos niños y los toman como protegidos. Con el tiempo, ambos protagonizarán una batalla épica por el futuro de la humanidad. ¡Manga a todo color!

Masami Kurumada / Serie abierta / 148 páginas / Precio por definir / Editorial Ivrea

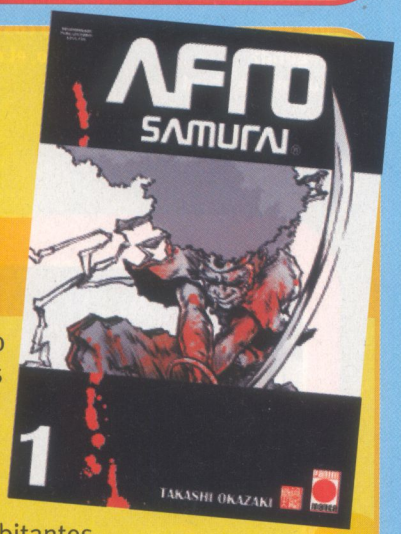
ZELDA: LA OCARINA DEL TIEMPO



Ganondorf, el rey de los Gerudo, ansía hacerse con la trifuerza. Como todos, sabe que este misterioso poder es capaz de darle el control del mundo. No en vano, han sido muchos quienes a lo largo de la historia han tratado infructuosamente de conseguirlo. Sin embargo, Ganondorf cuenta con un plan: valerse del guerrero Link, gracias al cual conoce la situación del reino sagrado. Engañándolo una vez más, Ganondorf logra llegar hasta la trifuerza y transformar el reino a su antojo. Al darse cuenta de su error, Link busca los poderes de los siete sabios para derrotarle. ¿Será capaz de devolver la paz al reino sagrado?

Akira Himekawa / 2 tomos / 192 páginas / 7,50 euros / Norma Editorial

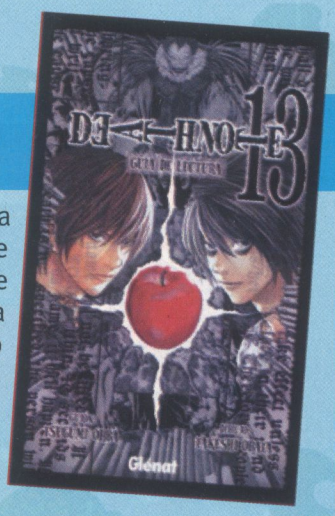
AFRO SAMURAI



En un mundo a medio camino entre los ghettos negros de Estados Unidos y el Japón feudal, la fuerza lo es todo. La violencia forma parte de cada uno de sus habitantes.
Ser el número 1 supone convertirse en un dios intocable. En cambio, ser número 2 solo trae desgracia, dolor y muerte. Afro Samurai es un guerrero en busca de venganza. Ayudado por su único amigo, el ninja del Bronx Ninja Ninja, Afro Samurai desea acabar con Justice, el asesino de su padre y actual número 1. La única forma de lograrlo es convirtiéndose en el número 2, el segundo hombre más fuerte del mundo, y así poder retarle.

Takashi Okazaki / 2 tomos / 216 págs / 9,95 euros / Panini Comics

DEATH NOTE: HOW TO READ



Glénat publica la esperada guía de lectura de uno de sus títulos más exitosos de los últimos años. En ella encontrarás un exhaustivo análisis de todos los personajes y las relaciones que mantienen entre sí, una cronología de los hechos acaecidos en la historia, las reglas del cuaderno de la muerte, los trucos para romper las sentencias del cuaderno, sendas extensas entrevistas a los creadores de la obra (el guionista Ohba y el dibujante Obata), varios cómics de corte humorístico protagonizados por los personajes y el primer episodio original. De regalo, el tomo incluye una carta exclusiva en la que se revela el nombre de L.

Takeshi Obata y Tsugumi Ohba / Tomo único / 280 páginas / 15 euros / Ediciones Glénat

ESTATALES

- **La 2**
  - La abeja Maya
  - Vickie el vikingo
  - Zorori el extraordinario
- **Clan TVE (TDT)**
  - Pichi Pichi Pitch
  - Zorori el extraordinario
- **Antena 3**
  - Shin chan
  - Sonic X
- **Antena.Neox (TDT)**
  - Shin chan
- **Telecinco**
  - Bakugan
  - Pokémon Battle Frontier
- **FDF (TDT)**
  - Bakugan
  - Pokémon Battle Frontier
  - Naruto
- **Cuatro**
  - Bola de dragón Z
  - Fullmetal Alchemist
  - Naruto

SONIC X

Mientras el doctor Eggman manipula las Esmeraldas del caos, siete poderosas piedras, Sonic se adentra en su laboratorio. De pronto, tanto el científico como Sonic y sus amigos son transportados al mundo humano. Allí continúa la lucha con los humanos como testigos.

AUTONÓMICAS

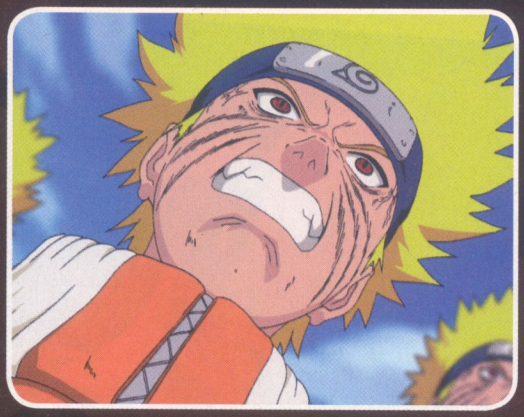
- **Aragón Televisión**
  - Doraemon
  - Pokémon
- **Canal 9/Punt 2**
  - Doraemon
  - Hanamaru (TDT)
  - La lei d'Ueki (TDT)
  - Megaman NT Warrior Axess (TDT)
  - Pokémon (TDT)
  - One Piece (TDT)
  - Viewtiful Joe
- **Canal Extremadura**
  - Death Note
  - Doraemon
  - Gintama
  - Kiteretsu
  - Magical Doremi
- **Canal Sur/ Canal Sur 2**
  - Croket
  - Doraemon
  - Duel Masters
  - Inuyasha
  - La leyenda del zorro
  - Legendz
  - Lupin the Third
  - Ninja Boy Rantaro
  - One Piece
  - Sakura, cazadora de cartas
- **Castilla La Mancha TV/CMT 2**
  - Doraemon
  - Pokémon
- **ETB-1/ETB-3**
  - Chef txikia
  - Doraemon katu kosmikoa
  - Keroro Sarjentua
  - Lamu
  - Marko (TDT)
  - One Piece
  - Zoroak zoro (TDT)
- **IB3**
  - La màgica Doremi
  - Rantaró, l'al·lot ninja
- **Telemadrid/ La Otra**
  - Doraemon, el gato cósmico
  - Rantaro, el ninja boy
- **TV3/K3**
  - Bobobo
  - Doraemon
  - El detectiu Conan
  - Inuyasha
  - Kiteretsu, el cosí més llest d'en Nobita (TDT)
  - La màgica Doremi (TDT)
  - Ninja Hattori
- **Tv Canaria/ Tv Canaria Dos**
  - Doraemon
  - Kochikame
- **TVG/G2**
  - Doraemon, o gato cósmico
  - O detective Conan
  - Samurai Champloo
  - Sarxento Kororo

LUPIN THE THIRD

El ladrón de guante blanco Lupin III perpetra los robos más increíbles con sus compañeros Jigen, un certero pistolero, y el samurai Goemon. Una voluptuosa mujer fatal, Fujiko, tan pronto les ayuda como les traiciona. Tras ellos va el incansable inspector Zenigata.

CANALES DE PAGO

- **Animax**
  - Air Gear
  - Amasando Ja-Pan
  - Blood+
  - Caballeros del zodíaco
  - Death Note
  - Detective Conan
  - Ergo Proxy
  - Gungrave
  - Gunslinger Girls
  - Honey & Clover
  - Hunter x Hunter
  - Inuyasha
  - La ley de Ueki
  - Kochikame
  - Lupin III
  - Musculman: la nueva generación
  - Naruto
- **Boomerang**
  - Los cuentos de Hello Kitty
- **Cartoon Network**
  - Doraemon, el gato cósmico
  - Shin chan
  - Zorori
- **Disney XD**
  - Digimon
  - Dinosaur King
  - Pokémon Advance
  - Pokémon Battle Dimension



© Takahashi Rumiko, Shogakukan, Sunrise, YTV.

LA LEY DE UEKI

En la batalla por el trono celestial, los cien aspirantes divinos han escogido a sus respectivos representantes. Cada uno de ellos cuenta con un poder especial con el que intenta abrirse paso en la lucha. Kosuke Ueki es uno de ellos... ¡y puede transformar la basura en árboles!

INUYASHA

Tras ser arrastrada al Japón feudal por un monstruo, Kagome se encuentra ante la mayor aventura de su vida. Debe recuperar los fragmentos de la Esfera de los Cuatro Espíritus antes de que lo haga el malvado demonio Naraku. La acompaña un grupo de valientes liderado por Inuyasha.

En el Próximo número...

LLUVIA DE ALBÓNDIGAS

¡LA COMIDA CAE DEL CIELO!

BLUE DRAGON

En busca del séptimo usuario de sombras

DVD

Especial películas de Dragon Ball

REPORTAJE

Mega Hiro en el XV Salón del Manga

VIDEOJUEGOS

Pokémon, Naruto, Avatar, Raving Rabbids...

Nº 4.0

¡A la venta en Diciembre!

MEGA HIRO

DIRECTOR DE PUBLICACIONES: José Luis Córdoba
COORDINACIÓN GENERAL: Ponç Cufinyà
COORDINACIÓN EDITORIAL: Anna Masoliver
COORDINACIÓN ADMINISTRATIVA: Janet Navarrete
COORDINACIÓN DE PROMOCIONES: Martine Toupy
PRODUCCIÓN: Jordi Guinart
SECRETARIA: Isabel Bujer
REDACCIÓN Y ADMINISTRACIÓN:
C/ Vallespí, 20. 17257
Torroella de Montgrí (Girona)
Telf.: 972 75 74 11. Fax: 972 75 77 11.
www.panini.es
paninirevistas@panini.es

REALIZACIÓN: Estudio Fénix
C/ Torrent Can Mariner, 43
08031 Barcelona.
Telf.: 934 20 40 90

PUBLICIDAD: Bola Ocho Comunicaciones
C/ Torrent Can Mariner, 41-43, Bajos.
08031-Barcelona. Tel.: 934 295 945
Edu Quindós
edu@bolaochocomunicaciones.com
www.bolaochocomunicaciones.com

IMPRESIÓN: Printer Industria Gráfica S.A.
DISTRIBUCIÓN: Logista
Polígono Industrial Polvoranca
C/ del Trigo, 19
Telf. 914 81 98 00

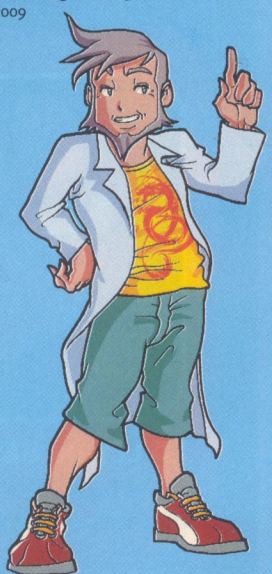
MEGA HIRO
© Panini S.A.
All rights reserved.

Panini Revistas

EDITA: PANINI ESPAÑA, S.A.
DIRECTOR GENERAL: Lluís Torrent
DIRECTOR DE MARKETING: Joan Hortal
DIRECTOR COMERCIAL: Andreu Bussot

MEGA HIRO es una publicación de Panini España. Todos los derechos reservados. Queda expresamente prohibida la reproducción total o parcial de los textos e ilustraciones incluidos en esta revista.

ISSN: 1886-2934
Depósito Legal: GI-165-2006 9/2009



Se comunica al padre/madre/tutor que a los efectos de lo dispuesto en la Ley Orgánica 15/99 de 13 de diciembre de Protección de Datos de Carácter Personal, los datos facilitados en el envío de correos quedan recogidos en un fichero temporal cuyo responsable es PANINI ESPAÑA, S.A., calle Vallespí 20, Torroella de Montgrí, 17257, Girona. Los datos se utilizarán únicamente para la elección de correos y serán eliminados una vez finalice la selección. Los datos no serán tratados ni comunicados a terceros. En esta misma dirección, y durante el tiempo en que los datos estén en poder de PANINI ESPAÑA, podrá ejercitar el derecho de acceso, rectificación y cancelación de los datos, enviando una solicitud escrita y firmada incluyendo nombre, apellidos y DNI del padre/madre/tutor con los datos del interesado.

¿Cansado de jugar como un orco, un elfo o un enano?

¡El otro MMORPG!

DOFUS®

www.DOFUS.com

- 24 personajes únicos
- Sistema de combate táctico
- Periodo de prueba ilimitado y gratuito
- Sube hasta el nivel 200

ANKAMA

© 2009 ANKAMA. Todos los derechos reservados.

DVD VIDEO

POR PRIMERA VEZ EN ESPAÑA

ROBOTECH®

LA SERIE

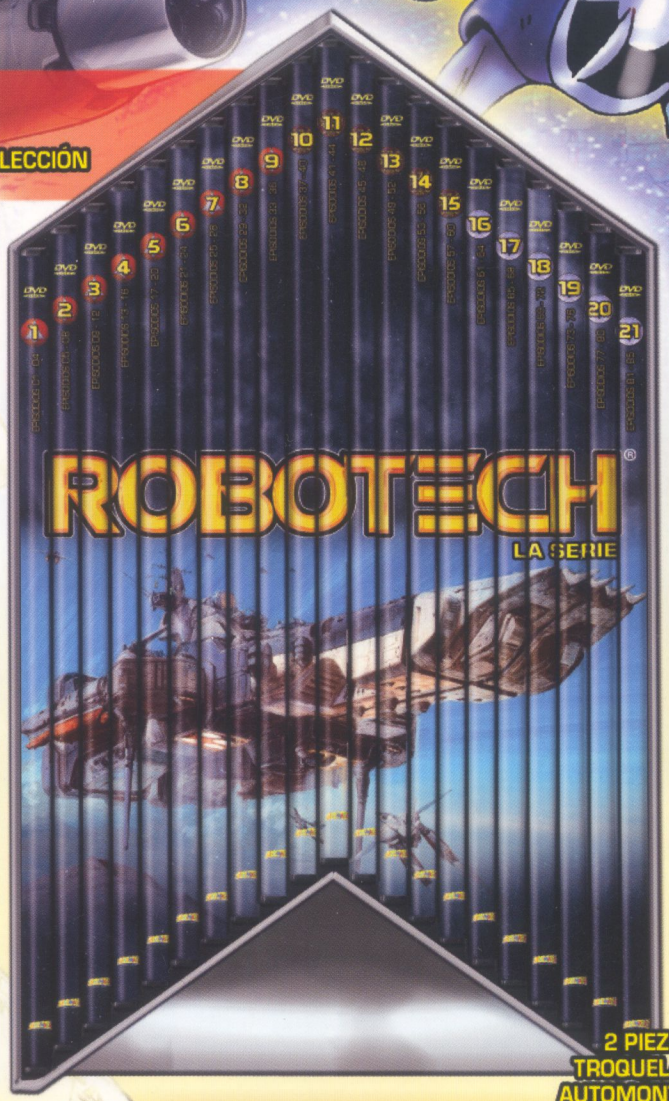
LA LEGENDARIA SERIE DE ANIME
QUE FUE EL BOOM DE LOS ROBOTS TRANSFORMERS

CON EL DVD Nº 3 DE

REGALO

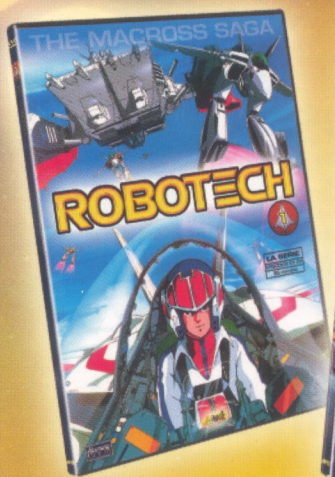
LA ROBOCAJA DE LA COLECCIÓN

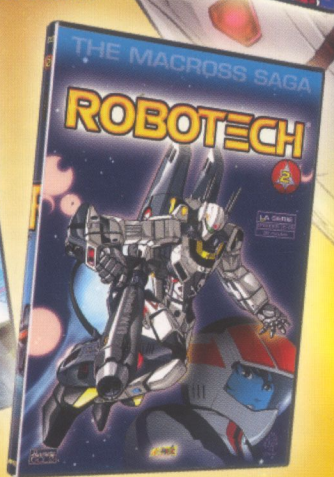
DVD 3 + caja de la colección 9'95 €. A LA VENTA A PARTIR DEL 12-11-09



2 PIEZAS TROQUELADAS AUTOMONTABLES

YA A LA VENTA





ESTA **COLECCIÓN** LA TIENES DISPONIBLE EN TU QUIOSCO Y PUNTOS DE VENTA HABITUALES

SIGUE LA COLECCIÓN Y TENDRÁS

GRATIS

LAS 3 SERIES JAPONESAS ORIGINALES
CON SU MONTAJE ÍNTEGRO Y SIN CENSURA

EXCLUSIVO PARA COLECCIONISTAS

Tel. 983 363 363 - divisa@divisared.es - www.divisared.es

Disponibles en quioscos, puntos de venta habituales y en las direcciones:
www.elcorteingles.es www.fnac.es www.dvdgo.com www.moviesdistribucion.es www.tipo.es

divisa HOME VIDEO